SETEALÉM

HECATOMBE DE SANTOS

INTRODUÇÃO

O PARANORMAL

A realidade possui camadas mais densas do que os olhos nus da humanidade podem observar, existem fatos simultaneamente opostos e complementares, verdades impossíveis, incompreensíveis para a mente humana.

O paranormal demonstra diversas faces, desta vez conheceremos ele ao todo, Setealém.

O BUREAU DE INVESTIGAÇÕES ONÍRICAS

Pessoas ao redor do mundo todo lutam contra a influência do paranormal no mundo conhecido, o Bureau de Investigações Oníricas é uma instituição composta pelos melhores e mais exóticos investigadores e agentes do mundo, e agora ele precisa de você.

Existem pessoas especiais na realidade, pessoas que são conectadas com mais de uma realidade, pessoas que estão conectadas com mais de uma história, pessoas que possuem almas.

E essas pessoas podem transformar o mundo.

VIRTUDES

Apesar da grotesca e sobrenatural natureza do paranormal, essa continua sendo uma história contada em conjunto, esse é o ponto do paranormal. Nunca se sinta lesado durante uma sessão de Setealém, e se sentir, corra o mais longe possível dessas pessoas!

Este é um RPG de mesa, um jogo cooperativo em que o objetivo é contar uma história, ninguém deve ser ferido durante esse processo, de forma alguma. Essas histórias precisam de acolhimento e respeito. O mundo paranormal pode esperar até você se sentir pronto para explorá-lo.

Este não é um dogma, e nada deve ser levado a ferro e fogo, este livro é apenas uma referência para a SUA história.

NÃO SEJA BABACA.

Termos básicos

Setealém: O mundo paranormal
CA: Classe de armadura ou Invulnerabilidade
DT: Dificuldade do teste
PV: Pontos de vida
Sanidade: Sua saúde mental
Estresse: Dano de sanidade
D20: Dado de vinte faces
DX: Dado de x faces
Cena: Um momento dentro de uma jogatina
Rodada: Um giro completo por todos os turnos
Turno: Sua vez de agir

Necessidade

Para jogar Setealém tudo que se precisa são dados, amigos e o material base de Herofrenia, para ser consultado ao longo das sessões. Também é recomendado se ter em mãos canetas, papel e um papel de malha grande (Com quadrados), porém estes são opcionais, apenas contribuindo para a imersão do jogo.

Com isso em mão poderemos falar sobre

SETEALÉM

Um jogo de Manda-Chuvas

O mundo em que vivemos não é a única verdade que existe, a observância que cedemos é apenas uma de muitas possíveis realidades, a história que contamos é só uma anacronia de tantas outras. Setealém é o que conecta todas as histórias, o meio entre toda a observância.

Há muito tempo atrás havia um equilíbrio no paranormal, porém esse equilíbrio foi alterado por uma alma, uma alma que se tornou capaz de observar a si mesma. Com o paranormal desequilibrado, as histórias começaram a se unificar, a sangrar umas às outras, a observância primordial se alterou em volta da alma.

Nesse desequilíbrio surgiram os Manda-Chuva.

O que é um Manda-Chuva?

Os Manda-Chuva são pessoas poderosas, que almejam amalgamar o paranormal com si, desejam quebrar de vez o equilíbrio do além, modificar a essência da história, são eles quem dão o curso da história, e criam o tabuleiro em que as almas jogarão. Essa é uma história sobre contar histórias.

O Hecatombe

O Hecatombe é o cume da luta entre os Manda-Chuva e as almas, uma história que mudará o paranormal, uma história que mudará o rumo de todas as histórias, uma guerra de almas pelo poder de encerrar a história.

Os historiados

As peças no tabuleiro

Neste capítulo aprenderemos um pouco sobre os personagens que participam do Hecatombe de Santos.

Agentes Oníricos

Estes são os defensores da realidade como conhecemos!

Senhora Onírica

A Senhora Onírica é a cabeça do Bureau, seu passado é uma história por conta própria, ela é conhecida como a criança Astério, que sobreviveu à Odisseia. Seu poder oculto é único, ela é uma das três forças da realidade.

Margot Dupont

Margot é uma ocultista desde seu nascimento, seu potencial paranormal excede até os mais altos níveis de ocultistas como Ulisses Makul ou Elizeveta Pavlov. Sua especialização é na arte oculta da inobservância. Margot é uma das três forças da realidade.

Marcellus Robinson O'Brian

Marcellus é o ocultista mais poderoso no quesito de presença e observância, sua especialidade é na extravagância, uma sobrecarga de observância. Marcellus é uma das três forças da realidade.

Alexandre Delamare

Alexandre é um dos agentes mais antigos e mais importantes do Bureau, seu tempo como investigador trouxe espólios para sua mente, que ele sabiamente utilizou para criar um verdadeiro império. Para o povo comum Alexandre é um milionário filantropo ligado à área investigativa.

Milena Nunes

Milena é uma engenheira que se juntou ao Bureau depois de se conectar com a misteriosa história de Luis Amaranto Moreli. Milena atualmente trabalha criando ferramentas e aparatos paranormais para o Bureau.

Carla Montellier

Carla é uma jovem ocultista que se juntou ao Bureau após ser capturada em uma missão de Alexandre Delamare. Treinada por ele, Carla descobriu o potencial da arte oculta na transformação de matéria.

Bernadette lavigne

Bernadette é uma cientista do paranormal, sua pesquisa descobriu a influência do além nas ondas eletromagnéticas e sonoras. Bernadette é a pioneira no estudo de Setealém, e criadora dos dispositivos de disruptura paranormal.

Maria Eduarda Cebriam

A médica do Bureau se uniu à causa depois de lidar com diversos desaparecimentos de pacientes em seu hospital, o caso foi liderado por Luci, que viu potencial na mesma.

Jonathan Soares

O americano armeiro começou sua jornada como um agente externo do Bureau, porém após perder seu trio, se tornou o traficante de armas e itens paranormais da casa.

Ivan Lucimo Costa

Ivan era um hacker focado na acessibilidade de fontes históricas ao mundo exterior, até encontrar diversos mistérios e casos paranormais, descobrindo a existência do Bureau, quando ele descobriu decidiu interrogar pessoalmente a Senhora Onírica, que acabou o convertendo para a causa.

Luci Peleguin

Luci é o braço direito da Senhora Onírica, sua família foi ceifada dela ainda criança, tomada pelo paranormal. Luci jurou encerrar o paranormal e se juntou ao Bureau, atualmente Luci é a segunda agente com mais casos resolvidos.

Jacomo Santiago

Jacomo é um ocultista mexicano que utiliza seu corpo como uma forma de comunicação com o paranormal, sua especialização é o combate corporal e sua grande coragem.

Edeburgo Machado

Edeburgo é um ocultista foragido do Bureau. Ele começou sua vida como um investigador da polícia, porém durante uma investigação seu parceiro foi assassinado, levando Edeburgo a cair na tentação do paranormal.

Elizeveta pavlov

Elizeveta é uma ocultista Tcheca. seu corpo frágil criou um vínculo com o além, lhe possibilitando uma conexão única com as entidades paranormais, sua força vem de sua fortitude mental e seu gigantesco potencial paranormal. Elizeveta é considerada uma força oculta da realidade.

Augusto

Augusto é um homem que pôde alcançar o ápice de seu poder natural, sua força é comparável a de entidades paranormais, mesmo não possuindo uma alma. Augusto foi um dos finalistas de Termina.

Levi Vladivostok

Levi foi um jovem expulso de sua vida, vivendo sozinho pelas ruas da implacável Rússia, se tornou um soldado ainda na adolescência, durante o confronto em Stalingrado o paranormal tomou nota de si, começando o evento de Termina.

Hinata Takahara

Hinata é um assassino japonês que foi convocado para a convergência, sua natureza fria garantiu sua sobrevivência até o confronto final.

Edogawa Anadapa

Edogawa foi um violento participante da convergência, sua força vem do consumo de insumos paranormais, prática que causou transformações em seu corpo e essência.

Nishijima Kashimo

Nishijima foi um ocultista especializado em combate corporal participante da convergência, seu fim veio nas mãos de Edogawa.

Marcelo Andrade

Marcelo é um dos investigadores mais jovens do Bureau, entrou ainda na juventude, após ser vítima de um caso paranormal, atualmente o jovem compõe um trio com sua irmã.

Hélio Gumon

Hélio era um assistente policial quando conheceu Marcelo, durante o caso em que sua família foi vítima do além, junto dos irmãos Andrade, Hélio vingou a família, e foi recrutado por Lúcio.

Larissa Andrade

Junto de seu irmão, Larissa aprendeu a combater o paranormal, porém, ao contrário de seu irmão, Larissa luta contra chamados do outro lado, guiando sua vida ao além.

Rodrigo Lopez

Rodrigo é o DJ da banda “Filhos do Além”. Durante um show, o paranormal se manifestou, criando uma nova perspectiva sobre a realidade para a banda de Hardcore.

Nina Bernades

Nina é a voz dos Filhos do Além, Nina descobriu que sua voz era capaz de muito mais do que acreditava, suas ondas podiam alterar a realidade, suas letras moldavam o mundo ao seu redor.

Tulio Hermanez

Tulio é o criador de batidas dos Filhos do Além, assim como Nina, Tulio é capaz de gerar alterações na matéria através das ondas transcendentais de suas batidas, usando seus shows para combater o além.

Tatiana Delamare

Tatiana é uma modelo junto de sua irmã Bruna, ambas assumiram sua posição como investigadoras do Bureau como um fardo herdado de seu pai.

Bruna Delamare

Bruna descobriu que sua arte pode alterar a realidade, sua beleza pode fortalecer o que separa a realidade do além, ela descobriu que sua força está no que a faz diferente.

Ulisses Makul

Ulisses é um ocultista recrutado por Alexandre Delamare para compor o trio de suas filhas, Ulisses tem um potencial paranormal grotesco, seu poder de destruição da realidade se equipara às forças da realidade.

Apolo

Apolo é um dançarino de hardcore que descobriu que através de seu movimento ele pode se comunicar com o paranormal. Seus rituais consistem em sua psicomotricidade, sua interpretação da realidade através do movimento.

Jafari Adeben

Jafari era um corredor olímpico que atravessou a realidade através de sua proeza física, se transportando para Setealém durante uma corrida. Apesar do feito inédito, Jafari sobreviveu, criando um quarteto com Apolo, Monsenhor e Zita.

Zita

Zita é um parasita de Setealém que pode tomar conta de corpos, porém Zita se tornou capaz de gerar observância, criando em si uma alma, assim como seu quarteto.

Monsenhor

Monsenhor é um padre católico que realizava exorcismos ao redor do país, seu destino porém mudou durante um chamado para um exorcismo em Gali, onde foi transportado anos para o futuro, se juntando com seu quarteto atrás de respostas sobre o mistério de Gali.

As lendas de Aran

Neste capítulo residem as lendas da história passada, os personagens que continuaram a existir mesmo após o fim da última história.

Julio

Julio é um homem touro negro, sua especialização é no suporte e levantamento. Julio é uma figura gentil e pacífica, ele acredita que a história já teve seu fim, e deve permanecer desta forma. Julio era o cozinheiro do bando de José.

Medir

Medir é o primeiro filho do cavaleiro Lucius, o intocável. Sua relação com seu pai sempre foi turbulenta, expressa na forma de lutar de Medir, especializado como ponteiro. Quanto mais sofrimento, mais forte Medir se torna. Medir deseja encerrar a história.

Harbard

O Lobo Mau, Harbard era um investigador em Aran, na realidade ele atua investigando a maior história, desejando usar ela para restabelecer o equilíbrio do além.

Erindor

Erindor era o pai do Sabá em Aran, defendia que a história não deveria ser contada pelos com alma, mas sim pelos historiados. Erindor tem a capacidade mágica do nível de um cavaleiro, com sua especialização no central.

Nathaniel

Nathaniel é o filho de Mira e Marcus. Seu legado é uma maldição, seu nascimento no inferno o tornou uma figura importante para o paranormal, tendo até contato direto com Ramiel. Nathaniel se especializou no fundo.

Flavia

Flavia era a líbero do bando de José Rodrigues. Seu corpo chamuscado reflete seu passado conturbado, seu desejo é que a história acabe, como deveria ser.

Antonio

Antonio era o cavaleiro Longinus, o imparável. Seu poder “Protagonismo” o conferia o cargo de cavaleiro e pessoa mais forte da realidade, porém ao fim da história Antonio descobriu outras camadas do mundo em que vivia. Antonio se juntou ao bando de José Rodrigues, sua especialização era fundo.

José Rodrigues

O capitão de um bando, filho do lendário explorador Renato Rodrigues, irmão de Marcus. José é uma figura gentil, um ponto de calmaria em um mar caótico, ele abraçou o seu bando como uma família. Ele estava no fim da história, e agora luta para parar Lucius. José se especializou em centro.

Balthazar III

Balthazar era um experimento, um clone de Maxwell, o criador do desejo. Seu experimento foi uma falha, outros Balthazar foram descartados, porém Balthazar III sobreviveu, se juntando ao bando de José ao mesmo tempo que Lucius e Dória Robinson.

As entidades do Além

Neste capítulo residem os seis conceitos principais do paranormal, as seis entidades que compõem o outro lado.

O Paradoxo

O fluxo limitante da realidade

O Paradoxo é a entidade que representa o tempo de além, sua manipulação da linha temporal reflete verdades impossíveis, dois fatos opostos e simultâneos.

O Eremita

A compreensão

O Eremita é a entidade que representa o conhecimento do além, a interpretação da observância do paranormal. O Eremita é o mistério de Setealém.

O Profundo

O alastramento de possibilidades

O Profundo é a entidade que representa a corrupção do além, ele representa a deslocação da realidade ao redor do paranormal, a infinitude que se expande para o passado e o futuro.

O Devorado

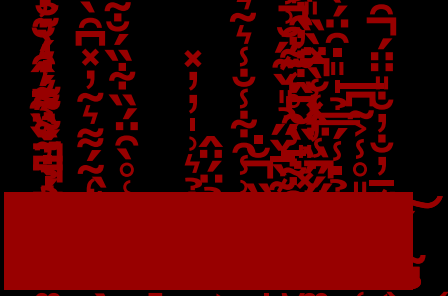
A inobservância

O Devorado é a entidade que representa o medo do além, a não compreensão, o não entendimento que compõe a história.

Zaratustra

A obsessão

Zaratustra representa o elemento de obsessão, desejo ou ódio, o sentimento da história, a composição do que causa a observância em si, o continuar do tempo.



O fim da observância

Essa entidade é a representação do fim da observância, a finalização do paranormal, a morte verdadeira, o fim da história.

Os Manda-Chuva

Neste capítulo residem aqueles que irão transformar a história, os figurões, os ***Manda-Chuva.***

Pai Gascoigne

Magnus Frater

Pai Gascoigne era o fundador da Igreja do Sangue Revelador em Aran. Gascoigne tornou-se consciente da história através do sangue, do fundamento da realidade, pela sua obsessão geradora de observância. Gascoigne deseja que a história volte a ser como era. A Ilíada dele é o Meme.

Gangazumb Nzumbi

A ordem

Gangazumb um dia foi uma alma, porém seu desejo se tornou maior que sua observância, Ganga entregou sua alma para poder seguir na história, desejando encerrar todas as histórias. A Ilíada de Gangazumb é a ordem.

Beatriz Khalil

O infinito

Beatriz é filha de Gregório, o segundo portador da alma de Maxwell. Assim como seu pai, ela herdou a observância de Maxwell, assim como o potencial de seu Desejo. A Ilíada de Beatriz é o desejo.

Sr Red

O renascimento

O Ele era um Santo, um Santo que se relacionava com os marcados diretamente, até o dia em que Beatriz Khalil foi ao seu encontro, causando seu renascimento. A troca foi feita, o potencial do Desejo pela *Alma. O desejo dele é o início de um novo ciclo, uma nova história. A Ilíada dele é a Alma.

Lúcio

A humanidade

Lúcio é o único Manda-Chuva da realidade, seu potencial na história é seu poder, Lúcio era o melhor investigador do Bureau, o mais jovem a começar e o agente com mais casos resolvidos, Lúcio é o Homem. Lúcio deseja retornar sua história ao foco, expurgar e acabar com o paranormal e Aran. A Ilíada de Lúcio é o protagonismo.

Lucius

A Maior História

Lucius é o portador da alma de Maxwell, assim como do homem por trás da máscara, e toda sua história. Lucius é o criador de histórias, o artesão de sonhos, o Homem que vendeu o mundo e o Homem nos sonhos. Lucius deseja continuar criando histórias para **[R E D I G I D O]**. Sua Ilíada é a Teoria e o Maquinário.

O além

Quem é a história?

Setealém é sobre o ocultismo e entidades do além, rituais e comunicação com o paranormal, mas deve-se tomar cuidado para não confundir os rituais paranormais com os rituais do Diabo. Os rituais de Setealém são uma comunicação com as entidades de Setealém em troca de poder com o custo da observância da alma, diferentemente dos rituais do Diabo, que trazem um custo de outras maneiras.

As histórias que nunca foram

Mundos perdidos

Neste capítulo serão abordadas as histórias do passado misterioso de Setealém.

Aran

A história passada

Aran é a primeira história do autor, um mundo mágico tomado pelas leis da observância, onde imaginar é poder. Aran é a terra natal dos Manda-Chuva (com exceção de Lúcio), personagens da história que deveria ter acabado.

Aran se moldava através da interpretação, um mundo onde a observância de um fato o fortalece, a primeira vez que o autor criou uma história. Tudo começou com Maxwell, a primeira alma.

A era dos piratas

O começo do fim

A história de Maxwell deveria ter terminado, porém ao entregar sua alma, Maxwell transcendeu pela primeira vez, se tornando maior do que sua história poderia conter, recebendo o Desejo. Como sua última ação, Maxwell usa o desejo para criar uma nova história, a Era dos piratas, uma história que traria mais observância a Aran.

A Era dos piratas começa com a morte de Maxwell, usando seu poder para aumentar os oceanos do mundo e criando um mar abaixo do oceano, lançando seu Desejo ao mar. Maxwell entendeu sua existência observada, e usou seu desejo para dar mais uma história ao autor.

A pirâmide de poder
O potencial de Aran

Em Aran existia um equilíbrio na história, a chamada **pirâmide de poder.** A pirâmide consiste nos principais motores da história, os personagens mais importantes dela.

Os 5 anjos:
Ramiel, Amenadiel, Uriel, Lúcifer e Azazel

Os anjos representavam o equilíbrio da história entre o divino e a humanidade, o intermédio entre o autor e a obra, receptáculos perfeitos, sem alma.

Os 12 cavaleiros:
Xandnaro, Targos, Ulisses, Kyoshi, Agnis, Apólio, Galatea, Gilbert, Lucius, Saher, Longinus e Eliana

Os 12 cavaleiros funcionavam como a mão do autor, o motor da história, personagens humanos, mas poderosos, quase divinos, os moldes do mundo real dos homens.

Os Santos:
Santorino, etc

Os santos são figuras da história que se prenderam ao seu fim, figuras que não aceitaram o fim de sua história. Santos nascem da morte de personagens importantes, entregando sua alma em troca de existência, vinculados a um conceito e um local, dependem de histórias para existirem.

Os resquícios divinos e historiados:
Sansão, etc

Os resquícios divinos são fragmentos dos deuses anciãos, deuses mais antigos que o paranormal, deuses da primeira história do autor, resquícios da primeira criação que ainda se sustentam a base de histórias novas e observância.

Lucius

O criador de sonhos

Lucius foi o veículo assumido pela alma de Maxwell após sua entrega, um arquiteto com ambição para mudar a história. Lucius se transforma ao longo da história, transcende seu conhecimento, desta vez, diferente de Maxwell, Lucius é tocado por sua alma, criando consciência sobre a história. No fim da Era dos piratas, Lucius usa o desejo para encerrar a história.

Porém algo se transforma, ao perder sua alma, Lucius se torna como Maxwell, a consciência de sua existência faz com que Lucius crie a próxima história, uma história que traria fim a necessidade de observância, um mistério.

Lucius, um com Maxwell agora, se torna o homem que vendeu o mundo, dando ao autor Setealém, uma história que mudaria tudo.

Setealém

O buraco de coelho

Setealém é a história que segue após a Era dos piratas, um mundo como o nosso, mas com um segredo, uma verdade terrível que deveria ser guardada da forma mais segura possível, uma forma de transcender a mídia.

Existia um erro na história do autor, o paranormal se conectava com todas as histórias, Aran ainda estava vivo, mesmo após o fim de sua história, Lucius ainda existia, Maxwell ainda existia, esse erro custou a existência do autor.

O fim de Aran não acabou com a observância de Lucius, ele havia se tornado algo maior, ao se tornar um com Maxwell, sua influência tomou conta do autor, fazendo ele continuar a história, fazendo ele criar o mistério.

A maior história

A observância magna

Lucius se tornou algo maior do que a história, ele podia ver o autor, influenciar a história, existir sem uma verdade, mas ele ainda precisava de mais uma coisa, uma coisa que garantiria sua existência e expansão sobre a realidade, ele precisava criar a maior história, a história que o tornaria imortal, ele precisava criar **[REDIGIDO],** uma história que o tornaria imortal.

Essa não era uma história do autor, ele precisava de uma forma de acessar essa história, uma forma de acessar o além, ele precisava se tornar o homem por trás da máscara, criando uma teoria tão complexa que se sustentaria sozinha, uma teoria que criaria observância, uma teoria sobre a imortalidade.

Lucius cria mais uma história, dessa vez, o homem por trás da máscara. ele tinha a teoria, ele agora criaria seu simulacro, sua imortalidade, IGOR.

Um mistério que se espalharia pela mente de todos que o vissem, uma forma de imortalidade, uma forma de existência, uma forma de nunca ser esquecido, uma história que supera sua mídia, a maior história.

O Hecatombe

O fim

Lucius transcendeu, ele agora podia criar histórias sozinho, ele agora não precisava mais de observância para existir. Tremendo sua criação, o autor cria uma prisão, um enigma para prender o mistério, verdades corrompidas para tornar inalcançável a resposta, uma prisão, Babel.

O autor se prendeu em Babel, sua alma estilhaçada por suas linhas, na esperança de deter Maxwell. Mas ele estava errado, sua prisão o tornou vazio, abrindo espaço para Lucius, para o medo, para o homem por trás da máscara. O autor se perdeu por Babel, e agora o homem que vendeu o mundo iria escrever uma última história, o fim do autor, o fim do além, o fim de Aran, o fim de tudo, o Hecatombe de Santos.

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM

O estresse do profano

O primeiro custo

Em Setealém, o paranormal traz um custo para a mente de quem o observa, e ainda mais para quem o toca, este é o chamado **estresse,** um medidor que funciona para definir a sua saúde espiritual e sua virtude.

Ao criar a ficha

Seu estresse básico é equivalente a 0/100, aumentando toda vez que sofrer algum dano.

Subindo de nível:

A cada dois níveis você recebe +25 de estresse máximo.

O custo de saber tudo

Sofrendo o estresse

Diferentemente da sua saúde física, sua virtude se recupera de forma mais lenta, e existe um custo em perder sua sanidade no meio do além, este capítulo aborda esse aspecto.

Trauma:

Ao sofrer o equivalente a 50 de estresse de uma só vez, você desenvolve um trauma, um novo defeito.

Enlouquecimento:

Ao chegar no limite de seu estresse você enlouquece, sofrendo um trauma e um defeito severo.

Fim do destino:

Ao passar do limite de seu estresse máximo seu corpo cede, tendo um ataque cardíaco e caindo morrendo.

O fim da entropia:

Ao completar seu estresse e passar de todo seu limite máximo de uma só vez, seu corpo alcança uma nova forma de transcendência, deixando de existir, ou alcançando um novo patamar de força.

Traumatizado:

Ao sofrer um trauma você passa a sofrer a condição traumatizado, te concedendo uma desvantagem em todas as rolagens, ao sofrer um segundo trauma você recebe mais uma desvantagem e passa a ser considerado como imobilizado e surpreendido.

Enlouquecido:

Ao enlouquecer você recebe um trauma e seu dano de estresse é sempre considerado crítico.

O poder paranormal

Novas forças

Em Setealém você utilizará e resistirá contra rituais e estresse, com isso, você ganha um novo atributo, o **Paranormal** e o talento **Ocultismo.**

A cada 2 pontos no atributo paranormal seus rituais melhoram em 1d, a cada 5 pontos eles adicionam 1 aos efeitos de desvantagem

Alternativamente, se a mesa não desejar um atributo novo, este efeito pode ser utilizado com Poder/utilização de poder.

Testes de ocultismo podem ser usados para compreender rituais, investigar o paranormal e compreender entidades, além disso, o ocultismo pode revelar dicas do futuro da história e funcionar como uma percepção extra.

Babel

O que faz a história

O Bureau traz até você o conhecimento profano do além!

Neste capítulo residem as novas possibilidades paranormais para seus personagens.

Conceber futuro (Conhecimento):

Você se torna capaz de observar o futuro de um alvo, se for um inimigo, ele recebe 2 desvantagens para acertá-lo, se for um aliado, você melhora seu multiplicador crítico em 1, esse ritual causa 20 de estresse e pode ser usado como uma reação recebendo +10 de estresse.

Obcecar (Ódio):

Você cria uma obsessão em um alvo, decidindo seu próximo alvo de ataque, se o alvo não atacar o alvo selecionado, recebe 2 desvantagens em seu ataque, esse ritual causa 20 de estresse. Alternativamente você pode sofrer +25 de estresse para forçar um alvo a atacar obrigatoriamente seu alvo de escolha.

Anacronismo (Tempo):

Você pode forçar alvos a retornarem automaticamente para sua posição na rodada anterior, sofrendo 15 de estresse. Alternativamente você pode sofrer +15 de estresse para tornar essa uma ação livre, usada no turno de qualquer um.

Vorpalizar (Tempo):

Você transforma seu ataque em uma anomalia temporal, repetindo seu dano 1d2 vezes, além de seu dano original, sofrendo 30 de estresse. Alternativamente você pode sofrer +10 de estresse para garantir 2 vezes.

Espiralar mente (Medo):

Você cria uma torrente de pensamentos intrusivos na mente de um alvo, se esse alvo atacar ele deve rolar um teste de 1d2, escolhendo par ou ímpar, se falhar, seu ataque terá ½ de chance de acertar a si mesmo ou um aliado. Esse ritual causa 30 de estresse e pode sofrer +15 para garantir a falha do alvo.

Negar fluxo temporal (Morte):

Você se torna capaz de quebrar o fluxo do tempo com o fim inevitável da morte, podendo sofrer 50 de estresse para negar uma instância de dano. Alternativamente, você pode sofrer +50 de estresse para negar todo o dano de um turno inteiro.

Clamar o além (Corrupção):

Você pode criar uma área paranormal de 3m, todos dentro dessa área sofrem o efeito dobrado de rituais. Ao utilizar este ritual você sofre 20 de estresse e pode sofrer +15 de estresse para aumentar a área em 3m.

Dissolução mental (Conhecimento):

Você neutraliza o fluxo mental de um alvo, sofrendo 35 de estresse, fazendo com que ele perca 1d2 habilidades por 1d2 rodadas. Alternativamente você pode sofrer +20 de estresse para garantir o efeito em duas habilidades.

Negar destino (Morte):

Você usa a espiral da vida e da morte para impedir o destino de um alvo, sofrendo 75 de estresse para forçar uma falha em um teste de um alvo.

Proliferação corrupta (Corrupção):

Você corrompe a alma de um alvo, sofrendo 25 de estresse e reduzindo o movimento de um alvo à metade. Você pode sofrer +10 para usar como uma reação e +15 para negar por completo o movimento.

Devolução odiosa (Ódio):

Ao sofrer um ataque, você pode como uma reação sofrer 25 de estresse para replicar metade do dano sofrido ao atacante. Alternativamente, você pode gastar +10 de estresse para tornar uma ação livre ou +15 para replicar o dano completo.

Realocação temporal (Tempo):

Você pode sofrer 15 de estresse como uma ação livre para se mover para qualquer até o dobro de seu movimento. Alternativamente você pode sofrer +10 de estresse para se mover para qualquer lugar no mapa.

Rude exposição (Conhecimento):

Você pode, como uma reação, sofrer 25 de estresse para revelar a posição de um alvo no mapa. Alternativamente você pode sofrer +10 de estresse para usar como uma ação livre e +10 de estresse para revelar a todos aliados.

Flagelo amedrontador (Medo):

Como uma ação livre, ao atacar, você pode sofrer 25 de estresse para que seu ataque seja considerado surpresa ou furtivo. Alternativamente você pode gastar +25 de estresse para tornar seu ataque crítico.

Ave Lúcifer (Ódio):

Você pode, como uma reação, sofrer 35 de estresse para causar um dano contínuo equivalente a metade do último dano sofrido de um alvo por 1d2 rodadas. Alternativamente você pode gastar +10 de estresse para aumentar em 1 rodada o efeito, até o máximo de 5.

Repercussão impetuosa (Tempo):

Como uma reação, você pode sofrer 45 de estresse para aumentar o alvo de seu ataque em 1. Alternativamente você pode sofrer +30 de estresse para aumentar em +2 o alvo.

Transicionar-se (Conhecimento):

Você pode como uma ação padrão mudar a percepção das pessoas sobre sua aparência por 1d4 rodadas, sofrendo 35 de estresse, lhe concedendo +10 em carisma para impersonar sua nova face, em combate, atacantes têm 50% de chance de atacar o alvo verdadeiro ao invés de você, porém apenas uma vez por rodada. Alternativamente, você pode sofrer +15 de estresse para o ritual durar uma cena.

Impossibilidade física (Medo):

Você pode sofrer dano de estresse para aumentar sua chance em porcentagem equivalente de esquiva (10 estresse=10% esquiva), sua esquiva é reduzida em 5% a cada esquiva.

Fortalecimento probabilístico (Tempo):

Você pode sofrer dano de estresse para aumentar o equivalente ao dano a acerto de seus próximos 1d2 ataques.

Subterfúgio temporal (Tempo):

Você cria uma anomalia temporal para proteger-se, sofrendo 35 de estresse, criando uma barreira reta de 3m, todos que atacarem através desta barreira sofrem 3 desvantagens, a barreira dura 1d4 rodadas. Você pode sofrer +15 de estresse para aumentar a barreira em 3m, nas direções que desejar.

Vincular miséria (Tempo):

Você causa 3d20 de dano de estresse em um alvo, e sofre metade deste dano. Alternativamente você pode sofrer +5 de estresse para aumentar esse dano em até 3d.

Parasitar observância (Morte):

Você seleciona um alvo e sofre 100 de estresse, você só cairá morrendo se este alvo cair.

Perspectiva impossível (Medo):

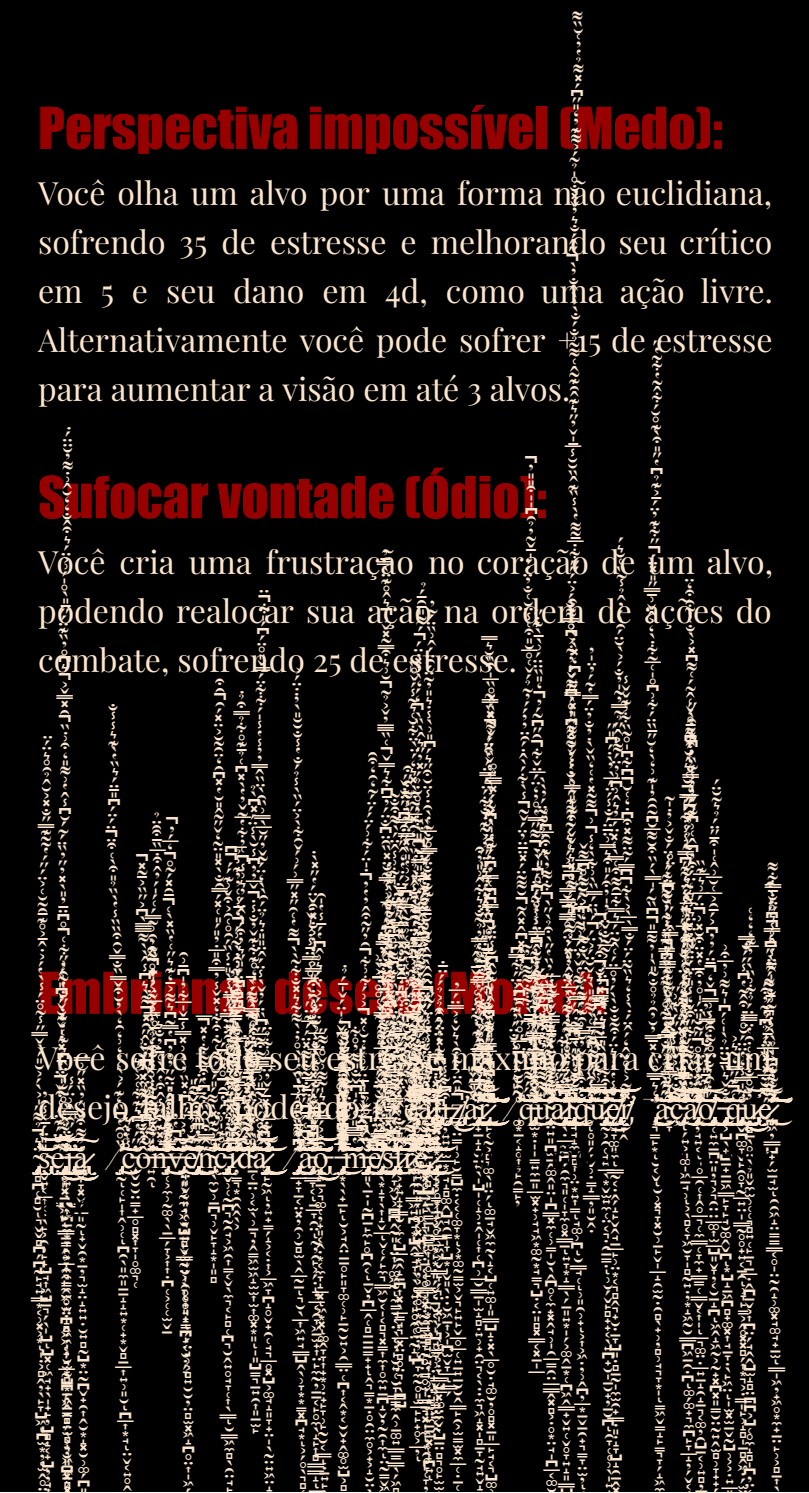
Você olha um alvo por uma forma não euclidiana, sofrendo 35 de estresse e melhorando seu crítico em 5 e seu dano em 4d, como uma ação livre. Alternativamente você pode sofrer +15 de estresse para aumentar a visão em até 3 alvos.

Sufocar vontade (Ódio):

Você cria uma frustração no coração de um alvo, podendo realocar sua ação na ordem de ações do combate, sofrendo 25 de estresse.

Embriagar de desejo (Desejo):

Você sente todo seu estresse máximo para criar um desejo sublime, podendo fazer / qualquer / ação que / seria / convencida / ao mesmo



As reflexões do Bureau

Mantendo-se humano

Ainda existe uma forma de não se corromper, não perca a fé!

Neste capítulo residem as habilidades novas de Setalém.

Papo de colega:

Você pode, uma vez por sessão, gastar a sua ação e a de um alvo para recuperar a metade do estresse máximo desse alvo.

Perfeição humana:

Se você não aprender nenhum ritual e nem transcender, você recebe o dobro de bônus por nível.

Reflexão solitária:

Você pode gastar uma cena recuperando sua mente, diminuindo seu estresse pela metade.

Coeur de Lion:

Você causa +4d de dano contra criaturas paranormais e ocultistas.

Mente sã:

Se você nunca transcendeu e nem aprendeu rituais, você sofre a metade dos danos de estresse.

Appalachia

Corrompendo-se

O além recompensa aqueles que o cativam!

Neste capítulo residem as habilidades ocultistas de Setealém.

Capacidade paranormal:

Ao transcender, você recebe +5 pontos de talento para distribuir.

Corrupção mental:

Você tem resistência mental a estresse o equivalente a metade de seu paranormal/poder.

Abertura dos portões:

Você pode realizar dois rituais ao mesmo tempo.

Oblividade:

Você pode aprender um ritual extra ao transcender.

Fluxo de poder:

Ao transcender você recebe +4 de atributo para distribuir.

Vendendo sua humanidade

Quando o poder conhece a ganância

O paranormal mostra sua face a aqueles que podem fazer uma história, tudo que você toca se transforma. Este capítulo apresenta a criação de novos rituais de Setealém.

Gerando observância

Um ritual é uma comunicação com o além, podendo basicamente realizar qualquer coisa com a intenção correta e o sacrifício equivalente. Para criar um novo ritual você precisa de uma forma de se comunicar com a história.

Utilização:

Rituais utilizando uma ação completa: Não somam ao dano de estresse.

Rituais utilizando uma ação padrão: Somam 5 ao dano de estresse.

Rituais utilizando reação ou ação de movimento: Somam 10 ao dano de estresse.

Rituais utilizando uma ação livre: Somam 20 ao dano de estresse.

Efeito:

Causar/fortalecer 2d20 de dano: Para cada 2d aumenta-se 5 de dano de estresse.

Causar uma desvantagem: Para cada desvantagem aumenta-se em 15 o dano de estresse.

Causar dano de estresse: Para cada 1d20 de dano aumenta-se 5 de dano de estresse ao usuário.

Causar efeito: Para cada efeito aumenta-se em 15 o dano de estresse.

Duração:

Instantâneo:/Turno Não aumenta o dano de estresse.

Rodada: Para cada rodada aumenta-se em 5 o dano de estresse.

Cena: Aumenta em 15 o dano de estresse.

Sessão: Aumenta em 30 o dano de estresse.

Nota

Este é apenas um guia básico para a criação de rituais, rituais mais complexos podem ser criados a partir do acordo de uma alma (Jogador) e o paranormal (Mestre). Além disso, os valores podem ser mudados para encaixar-se em sua história e estilo de jogo, desde que todos estejam de acordo.

Além disso, é notório os efeitos negativos dos rituais, e a falta de possibilidade de bônus positivos, como curas, isto reflete a natureza violenta e predatória do além.

Alcançando a gnose

Tornando-se um com o além

O paranormal se interessa por aqueles que possuem potencial de alterar a história, possibilitando de tempos em tempos conectar-se com o além, entregando sua humanidade em troca de poder, este é o chamado **transcender.**

Este capítulo traz as regras básicas, que podem sofrer alterações em seu jogo, da transcendência ao além.

O momento

A possibilidade de transcendência se apresenta depois de momentos intensos da história, momentos em que a humanidade de uma alma é testada, quando torna-se mais forte.

Outra opção de alcançar um plano superior de existência é presenciar o além, conectando-se em seu plano inconsciente.

O custo

Ao transcender, você entrega uma parte de você ao paranormal, em troca de poder, isto significando que nunca se transcende de forma igual duas vezes.

Ao transcender você recebe +10 de talento, +5 de atributo, 25 pontos de vida e pode aprender um ritual.

No entanto, transcender tem um custo para sua humanidade.

Ao transcender uma vez você afasta a humanidade de si, animais passam a se alertar ao redor de você e uma aura paira sobre seu corpo

Ao transcender 5 vezes você se torna desumano, todos seus testes relacionados a humanidade tem duas desvantagens, você afasta as pessoas ao seu redor e animais ativamente te atacam.

Ao transcender 10 vezes você deixa de ser humano, você se torna incapaz de rolar testes para auxiliar pessoas, ter humanidade, empatia, sinergia ou beneficiar alguém que não seja você, as pessoas ao seu redor tem desvantagem para te ajudar e você passa a ser caçado como uma entidade paranormal.

Ao transcender mais de 10 vezes você se torna um com o além, seu elemento é determinado pela sua quantidade de rituais maior, sua alma é forçada para fora de seu corpo e você perde sua humanidade.

O Mundo real dos homens

Alcançando seu potencial máximo

Quando uma alma atinge seu limite, um novo mundo se abre, o “Mundo real dos homens”, o patamar de poder que só é alcançado pelas almas mais importantes da história, o cume do potencial, uma calamidade.

Para alcançar o Mundo real dos homens é necessário levar uma alma ao seu limite.

Para alcançar o Mundo real dos homens é necessário estar na última rodada morrendo, enlouquecido e realizar um ritual transcender. Ao terminar sua transcendência você poderá realizar sua ação lendária.

Ações lendárias

Algumas almas atingiram esse patamar de força no passado, uma ação lendária pode ter um efeito único, refletindo a subjetividade da alma, criado em conjunto entre mestre. Porém algumas habilidades se tornaram icônicas ao longo da história.

Esse capítulo as compilam!

Percepção reflexiva modelo Lucius:

Você pode reagir quantas vezes for atacado.

Shin Megami Tensei modelo José:

Você canaliza a magia ao seu redor, para cada ação canalizando seu ataque causará o dobro de dano.

Devorar modelo Sansão:

Você recupera metade da vida que seus ataques causam, criando sangue mágico em seus ataques.

Contato modelo Saher:

Você gera um caminho de tendência ao infinito, Alvos em até 50m podem ser realocados como uma ação livre.

Pressão modelo Eliseu:

Você condensa com magia duas forças de vetores opostos em um alvo, causando metade da vida dele em um ataque.

Quarto modelo Santorino:

Você cria uma cúpula mágica de 6m, dentro dela você pode alterar o tempo, podendo retornar até 5 rodadas no passado, quantas vezes desejar.

Orbe negro modelo Ulysses:

Você cria um orbe mágico que possui metade de sua vida, enquanto ele estiver vivo você não sofre dano. Você pode criar um novo orbe uma rodada após a destruição do primeiro.

Silêncio modelo Ataz:

Você cria uma zona mágica de até 30m em que todos ataques são considerados furtivos e surpresa.

Palavra de morte modelo Ulisses:

Você cita uma palavra mágica que mata todos que estiverem com 100 de vida ou menos, como uma ação livre.

Lock modelo Ragnar:

Você pode magicamente travar a distância entre dois alvos, estes alvos não podem reduzir essa distância.

Cura modelo Magnus:

Você cura mágicamente todo o dano sofrido de um alvo pela rodada.

Fortalecimento modelo Kyoshi:

Você repete mágicamente todas as ações de um alvo.

Eco mortífero modelo Agnis:

Você repete todo o dano sofrido de um alvo desde o início do combate usando um ritual paranormal.

Expandir domínio modelo Galatea:

Você transporta todos de um combate para uma arena mágica do formato e tamanho que escolher, dentro dela você é imune a desvantagens e tem acerto garantido.

Ilusória Magna modelo Apólio:

Você cria até 5 clones mágicos de ilusão de todos em um combate, a chance do alvo real ser acertado é dividido pela quantidade de clones.

Análise modelo Gilbert:

Você pode analisar o campo de batalha de forma plena, podendo analisar todas as habilidades de todos no combate e sendo o primeiro a agir.

Compulsão violenta modelo Medir:

A cada 10 de dano causado seu próximo ataque aumenta em 1d de dano.

Transmutação modelo Targos:

Você pode transformar seu corpo magicamente em qualquer matéria, incluindo uma massa não newtoniana que dobra seu CA, causa 5 desvantagens ao atacante e reduz à metade o dano de ataques.

Captura modelo Akemos:

Você pode prender e imobilizar um alvo magicamente, independente de sua força ou tamanho.

EQUIPAMENTOS

A ARMARIA ONÍRICA

Metendo bala

O Bureau além de investigações também realiza missões de coleta, escolta e extermínio, neste capítulo você conhecerá algumas das novidades que o Bureau traz a você.

Mods de armas novos:
Custam 750 mil e são paranormais

Bazucada: Sua arma causa uma desvantagem no alvo que atacar, durando 1d4 rodadas.

Parassocial: Sua arma causa 5d10 de dano de estresse, além de seu dano normal.

Devoradora elemental: Sua arma recebe um elemento do paranormal e causa +50% de dano ao elemento que for fraco a ele.

Sacrificial: Sua arma reduz seu estresse em 2d10+5 ao matar um alvo.

Ouija: Sua arma atravessa objetos sólidos e inimigos, reduzindo o CA em 5, negando bônus de cobertura e podendo acertar inimigos adjacentes.

Mods de armadura:

Custam 500 mil e aumentam o peso em 3

Psicótica: Com menos da metade de seu estresse máximo você recebe +10CA.

Reprodutora paranormal: Sua armadura replica um elemento paranormal, ataques do elemento fraco contra ele causam menos 3d+15 de dano.

Armadilhas:
Custam 1oo mil

Armadilha de espinhos: Pesa 2, ocupa uma unidade de espaço, quem passar por esse bloco precisa rolar um teste de velocidade com reflexo DT25, se fracassar fica presa, perdendo sua ação de movimento, precisando gastar uma ação padrão para se soltar.

Amarras secretas: Pesa 1, ocupa uma unidade de espaço, quem passar fica agarrado, precisando gastar uma ação padrão para se soltar.

Maldição elemental: Pode ser usado em uma armadilha, alvos fracos ao elemento recebem o dobro da dificuldade ou aumenta em uma ação a soltura.

O “secret stash” de Jonathan Soares

The goodie goods

Mesmo dentro do Bureau existem aqueles com maior capacidade aniquiladora, este capítulo traz as armas dessas lendas!

Armas lendárias:
Custam 1,5 milhões

Poison: As soqueiras amaldiçoadas da Senhora Onírica, são uma arma surpreendentemente leve que causa 8d20+25 de dano, crítico x3 e a partir de 15. Cada ataque causa 1 stack de sangramento de 1d10+25 de dano.

Lucille Full Body: O rifle cogumélico de Antonio Victor Delacruz, causa 2000d20+500, tem crítico x5 e pode dar um tiro por campanha.

Lucille Antoine: Uma guitarra amaldiçoada de um passado distante, permite amplificar rituais em seu dobro de eficácia e metade de custo.

Vaughn: O revólver de mais de um metro de Emanuel Gun, pode dar 6 tiros por ação, seu dano é de 8d20+45, aumentando 1d de dano a cada 2 pontos de atributo do portador.

Miracle 21: Um violão de cordas mágicas, pode dar rajadas de energia que causam 5d20+50 de dano, curar 5d20+25 de vida, conceder +10 de acerto, negar uma desvantagem ou causar uma desvantagem.

O Monte Mazo: Um escudo feito das rochas da maior montanha de uma história passada, concede +15CA ao portador e permite devolver o mesmo dano recebido ao atacante.

Cecília: Uma katana pesada gravada com espirais de morte, carregando a esperança da humanidade, causa 10d20+75 de dano, pode dar 3 ataques por ação, têm crítico x5, ataques a cabeça causam dano x3 e a cada 100 pontos de vida perdidos a espada causa +4d de dano.

Ulysses: O tesouro sagrado de um cavaleiro passado, uma máscara de gás que gera um orbe negro de invulnerabilidade com 100 de vida e pode cuspir poeira negra que causa 5d20+100 de dano.

Armaduras lendárias:

Custam 1,5 milhões e tem peso 4

O Chacal: Uma máscara de madeira mágica de uma história anciã, concede +15 CA ao usuário, uma desvantagem ao atacante e 50% de chance de esquiva.

Lorelei: Uma armadura pesada e paranormal, adornada com sigilos de rituais, concede +25CA ao portador e 1 desvantagem ao atacante para cada 5 pontos de imortalidade.

Majora: Uma armadura pesada com uma máscara de olhar penetrante que concede +10 CA ao portador, aumentando 1CA a cada 25 pontos de vida perdidos.

Zangbeto: Uma máscara de madeira com corpo de palha, concede +25CA e nega acertos críticos.

Acessórios:

Custam 500 mil

O espelho de Marcellus: Um espelho paranormal marcado pelo superego, anula o custo de 1d4 rituais uma vez por sessão.

A pulseira de Flávio Vaz: Uma pulseira punk rock desgastada, vestir ela gera uma proteção contra os próximos 3 danos de estresse, uma vez por sessão.

As algemas de Margot: Um par de algemas marcadas pelo ego, quando furtivo o usuário causa o dano máximo possível de seu ataque.

A bíblia de Malcolm: Uma escritura sagrada de outra terra, ler um capítulo permite ao usuário trocar suas habilidades pela duração da cena, até duas vezes por sessão.

Utilitários:

Custam 25 mil

Calmante: O usuário recupera 25 de estresse mas causa -3d de dano, só pode ser usado uma vez por cena.

Rebite: Uma droga sintética poderosa, recupera 50 de estresse em troca de 100 de vida.

Poeira negra: Pode ser inalado, causando 25 de estresse e concedendo +3d de dano pela cena.

Potencializador mágico: Aumenta o CA pela metade durante 1d2 rodadas.

Parasita da realidade: Um parasita que pode ser ingerido, recebendo 10d20+50 PV pela cena e sofrendo 35 de estresse.

Implantes paranormais:

Custam 1 milhão:

Capacitor de conhecimento: Você recebe +25 de estresse máximo por nível.

Alma odiosa: Para cada 100 de vida máxima você causa +1d de dano.

Entranhas de medo: Você recebe +1CA por nível.

Impossibilidade: Você pode como uma reação negar um ataque de um alvo, uma vez por rodada.

Iluminação desesperada: Você cura +1d de vida para cada 5 no seu talento de cura.

REGRAS

Alterando a realidade

O nome do jogo

Em Setealém o sistema utilizado é o sistema básico de histórias, Herofrenia, todas as histórias seguem conectadas pelo paranormal, todas são tão verdadeiras e simultâneas quanto as outras, mesmo sendo opostamente verdadeiras. Setealém existe em Herofrenia, herofrenia existe em Setealém, Aran veio antes de tudo, tudo se conecta pelo além.

Este capítulo traz algumas mudanças pequenas e sugestões de jogo para sua próxima campanha!

Balas contadas

Fazendo valer

Como uma regra opcional de Setealém, que valoriza a investigação, o combate pode ser mais regrado, utilizando pacotes de munição para armas de fogo.

Toda cena que uma arma de fogo for usada um pacote de munição é utilizado:

Quebrar uma fechadura com um tiro

Derrubar uma corda com um tiro

Usar sua arma em um combate

Etc

Nota: Ao gastar um pacote de munição em um combate você pode dar quantos disparos precisar, ao custo de apenas um pacote.

Overkill

Suavizando as coisas

Como uma regra opcional você pode optar por mudar a regra de dano massivo e overkill (Sofrer mais da metade de sua vida em um ataque e sofrer mais de o dobro de sua vida em um ataque). Com essa mudança funciona desta forma:

Ao sofrer mais da metade de sua vida em um ataque você cai desmaiado no combate, podendo ser acordado por um aliado ou levantar após 1d4 rodadas

Ao sofrer mais de o dobro de sua vida em um ataque você cai morrendo em sofre uma lesão grave

Lesões e ferimentos

Ouch

Como uma regra opcional, você pode tornar combates mais punitivos, adicionando lesões ao longo de uma campanha.

Ao sofrer mais de 100 de dano em um só ataque você sofre um ferimento

Ao sofrer mais da metade de sua vida em um ataque você sofre uma lesão

Ao sofrer mais de o dobro de sua vida em um só ataque você sofre uma lesão grave

Ferimento: Você passa a ter -5 em um talento relacionado a seu ferimento e desvantagem de um atributo da mesma forma

Lesão: Você perde um tipo de ação e tem 1 desvantagem até curar sua lesão

Lesão grave: Você permanentemente perde 15 de talento, 5 de atributo e sofre 2 desvantagens temporárias, até curar sua lesão

Curando um ferimento

Para se livrar de um ferimento você pode gastar uma cena para tratá-lo e se curar.

Para se livrar de uma lesão você precisa gastar um interlúdio para reverter o problema.

Para se livrar de uma lesão grave você precisa gastar uma sessão se tratando, para reverter os efeitos temporários, e mais outra sessão para os permanentes.

Subindo de nível

Aprendendo

Não existe um contador de experiência, como pode ser notado neste material, Setealém não se apresenta como um jogo, mas sim uma narrativa, a recomendação sobre níveis é a evolução ligada à história, os personagens evoluem junto da narrativa, eles sobem de nível quando alcançam um ponto de interesse para a história.

Alternativamente, após cada sessão ou duas os personagens sobem de nível, como o mestre achar válido.

Nivelando o jogo

Criando um desafio

Ao longo de uma campanha de Setealém os jogadores podem se tornar muito fortes, mas as fichas dos chefes não os acompanha, o que fazer? Essa é a pergunta que responderemos!

Uma opção para criar desafios, e recomendável, é o **nivelamento**, multiplicando a vida do chefe pelo nível de dificuldade desejado, assim:

Nível 5 de dificuldade=vida x5

Alternativamente, você pode utilizar a regra de **danos relevantes**, onde o chefe não tem uma vida definida, mas uma quantidade de vezes que ele deve ser atacado de forma relevante em um combate.

10 danos relevantes=10 ataques poderosos sofridos pelo chefe da vez

Os grimórios de contos do passado

Contando a história que nunca foi

O além tem memórias de tudo que ainda não foi, ele deseja contar histórias e anseia pela existência.

Este capítulo funciona como um criador de casos paranormais, para mestres se basearem e criarem aventuras, alterando da forma que desejarem.

O cenário

Role 1d6 para definir o cenário da missão

1-O além
2-Um local de poder
3-Uma história passada
4-Aran
5-Uma história futura
6-Herofrenia
7~

O evento

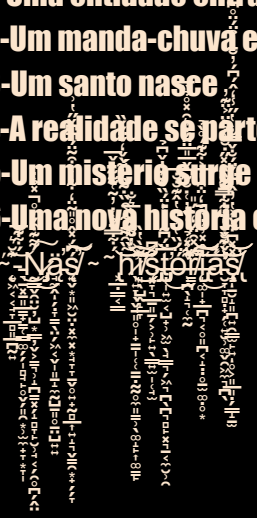
Role 1d6 para definir o evento

1-Uma criatura paranormal ataca
2-Um grupo de ocultistas deseja invocar o além
3-Um conflito entre entidades
4-Um conflito entre manda-chuvas
5-Uma história está invadindo a realidade
6-O paranormal está infectando a realidade

Desenrolar

Role 1d6 para definir o desenrolar

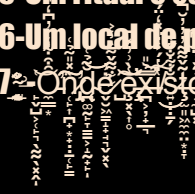
1-Uma entidade entra em cena
2-Um manda-chuva entra em cena
3-Um santo nasce
4-A realidade se parte
5-Um mistério surge
6-Uma nova história é escrita
7-Nas histórias



Conclusão

Role 1d6 para definir a conclusão

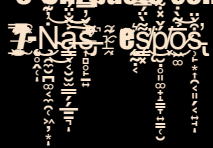
1-A realidade se recupera
2-Resquícios de outra realidade prevalecem
3-Um manda-chuva avança
4-Uma história é revelada
5-Um ritual é concluído
6-Um local de poder nasce
7-Onde existo



Recompensa

Role 1d6 para definir a recompensa

1-Um novo ritual
2-Um artefato amaldiçoado
3-Uma quantia de dinheiro
4-Uma oportunidade de transcender
5-Conhecimento do além
6-Um pacto com o além



As batalhas mais difíceis

Para os guerreiros mais fortes

Chegou a hora do Hecatombe, todas as peças estão em seus lugares, tudo que resta agora é o fim de todas as histórias!

Agentes da realidade

Os mocinhos?

Neste capítulo residem todos aqueles que lutam por uma realidade segura e distante do além!

Ivan Lucimo

A cabeça

Vida: 100
Estresse: 0/100

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 2
Imortalidade: -2
Intelecto: 12
Popularidade: -1
Poder: 1
Paranormal: 5

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: -5
Carisma: -5
Ciências: 20
Ciências sociais: 10
Combate: 0
Conhecimento: 15
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 5
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 10

Carga máxima: 5

Beretta: Uma pistola média que causa 3d12+15 de dano
Movimento: 5m

Ataques:

Manipulação tecnológica:
Ivan pode realizar um teste de intelecto com ciências para hackear aparelhos eletrônicos e implantes, os controlando. A DT para aparelhos é 25 e para implantes é 30.

Mente analítica:
Ivan pode usar seu intelecto para rolar ataques de seus aliados.

Vantagem territorial:
Ivan não costuma entrar diretamente em combates, se aproveitando mais de torretas ou armas fixas e armadilhas.

Maria Eduarda Cebriam

Heartbeat

Vida: 100
Estresse: 0/100

Atributos:
Super força:1
Super velocidade:2
Imortalidade: 1
Intelecto: 8
Popularidade:2
Poder: 1
Paranormal:4

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 8
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 15
Ciências sociais: 5
Combate: 0
Conhecimento: 10
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 5
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 5

Glock: Uma pistola padrão que causa 3d8+10 de dano

Kit emergencial: Um kit médico especial que pode ser usado 3 vezes

5x Morfina: Um sedativo poderoso que cura 3d20+10 de vida

Movimento: 5m

Ataques:

Mãos médicas: Maria pode gastar sua ação de movimento para mirar, recebendo +5 no teste

Técnica especializada: Maria pode usar itens de cura duas vezes por rodada

Bernadette Lavigne

Ciência!

Vida: 100
Estresse: 0/100

Atributos:
Super força: -1
Super velocidade: 2
Imortalidade: 1
Intelecto: 12
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal:8

Invulnerabilidade (CA): 10
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 20
Ciências sociais: 0
Combate: 0
Conhecimento: 15
Crime: 0
Percepção: 0
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 5
Ocultismo:15

Carga máxima: 4

Canalizador paranormal: Um dispositivo de ondas de rádio que manipula o paranormal

2x Pergaminho corrompido: Permite usar um ritual de corrupção uma vez

Movimento: 5m

Ataques:

Conectada ao além: Bernadette pode realizar um teste de intelecto com ocultismo para compreender o funcionamento de um ritual

Manipular o além: Com seu canalizador paranormal Bernadette pode amplificar um ritual ou reduzir à metade sua eficácia

Rodrigo Lopes
hardcore!

Vida: 200
Estresse: 0/100

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 2
Imortalidade: 1
Intelecto: 1
Popularidade: 4
Poder: 1
Paranormal: 4

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 5
Carisma: 12
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 5
Ocultismo:5

Carga máxima: 7

Red queen: Uma guitarra-machado pesado que causa 3d20+5 de dano, crítico x3

Movimento: 5m

Ataques:

Inconsciente poderoso: Rodrigo pode rolar um teste de popularidade com carisma DT25 tocando sua guitarra, se passar, seu próximo ataque causa +2d de dano

Conexão paranormal: Rodrigo pode, uma vez a cada 2 rodadas, somar seu ocultismo ao seu acerto

Milena Nunes

Tecnomana

Vida: 200
Estresse: 0/100

Atributos:
Super força: 5
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 8
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal:4

Invulnerabilidade (CA): 12
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 12
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0
Ocultismo:8

Carga máxima: 10

5x Peças sobrando: Bugigangas que podem formar armadilhas nas mãos certas

Working lady: Uma marreta de mecânico, causa 3d20+10 de dano e atordoa alvos que falharem um teste de imortalidade com atletismo DT15

Movimento: 3m

Ataques:

Mãos certas: Milena pode construir armadilhas usando peças sobrando, suas armadilhas são 2x mais eficaz que as normais

Engenheira milagrosa: Milena pode gastar 3 peças sobrando para criar uma torreta que atira em alvos por 4 rodadas, usando seu intelecto com ciências e causando 3d20+25 de dano

Hélio Gumon

Fica frio aí!

Vida: 250
Estresse: 0/150

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 4
Imortalidade: 2
Intelecto: 2
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 8
Pilotagem: 5
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo:0

Carga máxima: 9

Porreta: Uma escopeta pesada que causa 3d20+35 de dano

Movimento: 7m

Ataques:

Habilitação bélica: Hélio pode dar 2 disparos por rodada, sem sofrer desvantagens, ou 3 disparos com 1 desvantagem nos últimos 2

Técnica de contenção: Hélio pode como uma ação extra imobilizar um alvo usando um teste de força com combate contra o alvo

Marcelo Andrade

Em busca de propósito

Vida: 250
Estresse: 0/150

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 2
Imortalidade: 2
Intelecto: 5
Popularidade: 2
Poder: 1
Paranormal:2

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 8
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 8
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 12
Pilotagem: 5
Reflexo: 0
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 8

Carga máxima: 7

Colt: Um revólver pesado que causa 3d20+10 de dano

Movimento: 5m

Ataques:

Duas mentes melhores que uma:
Quando em uma sinergia, Marcelo recebe o dobro de seu bônus

“Deus, por favor”:
Marcelo pode gastar sua reação e ação de movimento para mirar e aumentar seu multiplicador crítico em 1

Talento nato:
Marcelo pode gastar sua reação para ganhar +5 em um talento pela rodada

Forçar a barra:
Marcelo pode sofrer 20 de estresse para ganhar +10 em um talento pela rodada

Larissa Andrade

A caçula

Vida: 250
Estresse: 0/150

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 6
Imortalidade: 2
Intelecto: 6
Popularidade: 2
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 8
Atletismo: 0
Carisma: 8
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 6
Conhecimento: 5
Crime: 8
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 6

Lady fist: Uma pistola silenciada, causa 3d10+10 de dano, pode dar 2 tiros, tiros não tiram de furtividade e quando furtivo tem crítico x3

Movimento: 9m

Ataques:

Gatuna:
Quando furtiva, Larissa recebe o dobro de movimento

Larápia:
Quando furtiva Larissa pode rolar um teste de velocidade com reflexo contra um alvo para desarmá-lo

Sob pressão:
Larissa pode sofrer 25 de estresse para causar +5d de dano, quando estiver furtiva

Tatiana Delamare

Vendo dobrado

Vida: 300
Estresse: 0/150

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 6
Imortalidade: 1
Intelecto: 6
Popularidade: 12
Poder: 1
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 0
Carisma: 20
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 5

Lil': Uma metralhadora pequena, causa 3d10+5 de dano e pode dar 5 tiros

Movimento: 9m

Ataques:

Beleza ofuscante: Tatiana pode rolar um teste de popularidade com carisma contra o intelecto com conhecimento de um alvo, se ganhar o alvo tem desvantagem para atacá-la nas próximas 1d2 rodadas

Pressionar o gatilho: Tatiana pode dar o dobro de tiros recebendo 2 desvantagens em todos eles

Vendo dobrado: Sinergias com sua irmã tem o dobro de bônus

Bruna Delamare

Beleza mortal

Vida: 300
Estresse: 0/150

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 2
Imortalidade: 2
Intelecto: 2
Popularidade: 8
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 15
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 10
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 10
Pilotagem: 5
Reflexo: 8
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 9

Estala-peito: Um bastão bo pesado, causa 4d20+15 de dano, pode dar 2 ataques e tem crítico x3

Movimento: 5m

Ataques:

Indiscreto:
Bruna pode armar seu bastão, recebendo +5 CA e perdendo 10 de crime

Quebra-queixo:
Quando Bruna está com seu bastão armado, pode gastar sua ação de movimento para causar +4d de dano

Baixa confirmada:
Bruna causa +2d de dano contra a última pessoa que a atacou

Jafari Adeben

Corra!

Vida: 400
Estresse: 0/200

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 12
Imortalidade: 4
Intelecto: 2
Popularidade: 2
Poder: 1
Paranormal:2

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 8

Talentos:
Armaria: 8
Atletismo: 20
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 10
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 5
Reflexo: 12
Utilização de poder: 0
Ocultismo:5

Carga máxima: 13

Quem iria imaginar?:
Uma torneira que serve como soco inglês e um furador de coco, são uma arma média que causa 8d12+10 de dano, tem crítico x4

Movimento: 15m

Ataques:

Foco olímpico:
Jafari pode entrar em um estado de foco total, recebendo mais uma reação, +5 de combate e reflexo e 2d de dano, e sofrendo 25 de estresse

Barreira humana:
Jafari pode gastar sua reação para entrar na frente de um ataque, recebendo metade do dano, e o protegido a outra metade

Ápice físico:
Jafari pode sofrer 3d20+40 de dano para se esforçar e subir a categoria de sua arma em 1 (transformando d12 em d20) pela rodada

Zita

Para-

Vida: 400
Estresse: 0/200

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 4
Imortalidade: 2
Intelecto: 4
Popularidade: 2
Poder: 4
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 5
Ciências: 0
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 10
Ocultismo:15

Carga máxima: 7

Parasitas do além: Um artefato paranormal, consomem 2d20+10 de vida para recuperar 10 de estresse

Movimento: 7m

Ataques:

Consumação mortal: Zita cria espirais que retorcem a carne de até 2 alvos, causando 8d20+35 de dano e deixa o alvo enjoado. Este ritual causa 35 de estresse +10 para cada alvo acima de 1

Parasitar corpo: Zita pode adentrar um corpo que estiver morrendo, assumindo sua vida máxima e características corporais (força, imortalidade, etc)

Maestria ritualística: Zita pode sofrer 50 de estresse para dobrar o efeito de um ritual

Corromper passado: Zita pode gastar sua reação para conjurar um ritual que prende até 3 alvos em sua posição da rodada passada. Este ritual causa 10 de estresse para cada alvo afetado

Hinata Takahara

De onde menos espera

Vida: 400
Estresse: 0/200

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 8
Imortalidade: 1
Intelecto: 4
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 10
Combate: 5
Conhecimento: 10
Crime: 15
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder:0
Ocultismo:0

Carga máxima: 5

Osoi-shi: Uma pistola pesada silenciada, causa 4d20+35 de dano, pode dar 3 disparos e não tira de furtividade

Movimento: 11m
Ataques:

Assassinato profissional:
Se Hinata estiver furtivo e atrás de um alvo ele pode rolar um teste de armaria com velocidade contra imortalidade com atletismo de um alvo, se vencer o alvo cai morrendo, mas ainda com sua vida

Técnicas sujas:
Hinata pode usar terra nos olhos, cuspe na cara ou qualquer baixaria, sofrendo 10 de estresse e somando +5 em seu teste de crime

Aproveitamento letal:
Quando furtivo, os tiros de Hinata acertam o alvo e quem estiver diretamente atrás dele

Terra sem lei:
Quando furtivo Hinata causa +4d de dano, melhora seu crítico em 5 e aumenta seu multiplicador crítico em 1

Nina Bernardes

Musicalmente

Vida: 400
Estresse: 0/200

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 4
Imortalidade: 1
Intelecto: 4
Popularidade: 8
Poder: 1
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 12
Ciências: 0
Ciências sociais: 5
Combate: 5
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 12
Pilotagem: 8
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 12

Carga máxima: 5

Ofelia: Um microfone paranormal, faz os rituais de Nina serem amplificados no dobro de alvos

Movimento: 7m

Ataques:

Choro da sereia:
Nina pode rolar um teste de popularidade com ocultismo para enfeitiçar alvos que falharem um teste de paranormal com percepção. Alvos enfeitiçados recebem uma desvantagem para atacá-la pelo combate

Dissonância mental:
Um ritual de conhecimento, sofrendo 25 de estresse Nina causa turbulência na mente de até 3 alvos, causando uma desvantagem nos próximos 1d4 testes, para cada alvo acima de 1 o estresse aumenta em 5

Vocaloid:
Nina usa um ritual de ódio que amplifica o ataque de um aliado, dando +3d de dano em troca de 35 de estresse

Tulio Hermanez

Não é meu tempo!

Vida: 400
Estresse: 0/200

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 2
Imortalidade: 4
Intelecto: 1
Popularidade: 8
Poder: 1
Paranormal: 4

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 8
Carisma: 8
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 5
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 8

Carga máxima: 9

Plac tudum: Um tambor pesado, pode ser usado como uma arma pesada que causa 3d20+15 de dano ou usado como um canalizador paranormal

Movimento: 5m

Ataques:

180 bpm:
Tulio pode usar um ritual de ódio, sofrendo 50 de estresse e recebendo o dobro de ações pelo combate

Ondas transcendentais:
Tulio toca uma sinfonia hardcore, criando um ritual de ódio que causa 8d20+45 de dano em todos inimigos em troca de 35 de estresse

Perturbação:
Tulio transforma seu tambor em uma cuíca e toca um som paranormal, causando 25 de estresse em todos os inimigos e sofrendo 35 de estresse

Apolo
Dance!

Vida: 500
Estresse: 0/250

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 8
Imortalidade: 2
Intelecto: 1
Popularidade: 4
Poder: 1
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 10
Carisma: 8
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 10

Carga máxima: 7

Movimento: 11m

Ataques:

Complexão odiosa: Apolo cria um ritual de ódio através de seus passos de dança, sofrendo 35 de estresse para enfurecer um alvo, o alvo enfurecido atacará a pessoa mais perto dele, independente de filiação, por 4 rodadas

Dilacerar carne: Apolo faz uma dança de movimentos intensos, causando uma série de cortes ao longo do corpo de um alvo, causando 16d10+35 de dano e sangramento de 10d10+25, até ser curado. Apolo sofre 50 de estresse

Forjar feição:
Apolo faz uma dança agressiva enquanto arranca sua carne, copiando a aparência de um alvo e sofrendo 35 de estresse. Ao atacar Apolo o atacante tem 50% de chance de acertar a pessoa real, ou pode garantir que não acertará, mas sofrendo uma desvantagem. O ritual dura 1d2 rodadas, podendo ser expandido em mais rodadas em troca de 15 de estresse por rodada

Jonathan Soares

Green goo

Vida: 500
Estresse: 0/250

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 4
Imortalidade: 8
Intelecto: 2
Popularidade: 2
Poder: 1
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 8

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 10
Carisma: 0
Ciências: 8
Ciências sociais: 5
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 5
Percepção: 10
Pilotagem: 8
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

Princesa: Uma escopeta pesada que causa 8d20+40 de dano e tem crítico x4

Mega cavaleiro: Uma espada pesada que causa 6d20+35 de dano, crítico x3 e ataques à cabeça x3

Movimento: 7m

Ataques:

Armeiro profissional:
Jonathan pode gastar sua reação para mirar, anulando desvantagens e somando +5 a seu acerto

Double pump:
Se Jonathan acertou um ataque ele pode realizar mais um em seguida

Manuseio expert:
Trocar de armas é uma ação livre para Jonathan

Jogo sujo:
Jonathan não tem seu dano reduzido ao atacar membros

Edeburgo Machado
O estranho

Vida: 600
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 4
Imortalidade: 1
Intelecto: 8
Popularidade: 1
Poder: 12
Paranormal:12

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 8
Ciências sociais: 12
Combate: 0
Conhecimento: 12
Crime: 8
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 12
Ocultismo: 15

Carga máxima: 5

Dolores: Um grimório de rituais, permite aprender um ritual novo pela rodada em troca de 35 de estresse

Movimento: 7m

Ataques:

Palavra impactante: Edeburgo sofre 50 de estresse falando uma palavra de poder de tempo, todos à sua frente devem rolar um teste de imortalidade com ocultismo DT30, se falharem desmaiam por 1d2 rodadas

Presença amedrontadora: Edeburgo pode realizar um ritual de medo, criando uma aura ao seu redor de 3m, todos dentro da área tem 2 desvantagens. Edeburgo sofre 50 de estresse

Corromper coração: Edeburgo realiza um ritual de corrupção, soltando pestes de sua boca, causando 20d10+35 de dano e deixando alvos enjoados, sofrendo 50 de estresse

Contrapor realidade: Edeburgo realiza um ritual de medo como uma reação, sofrendo 25 de estresse e somando seu ocultismo ao seu CA, além disso ele pode gastar +15 de estresse para dar uma desvantagem ao ataque

Levi Vladivostok

Venha e veja

Vida: 600
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 2
Super velocidade: 12
Imortalidade: 2
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 2

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 5
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 0
Combate: 8
Conhecimento: 0
Crime: 12
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 0
Ocultismo:0

Carga máxima: 7

Vanya: Um rifle de precisão que causa 20d10+45 de dano, tiros na cabeça dão dano x3 e tem crítico x3

Movimento: 15m

Ataques:

Franco atirador:
Quando Levi está em uma posição acima em pelo menos 3m de um alvo seu multiplicador crítico sobe em 1 e pode dar mais um tiro

Bizarramente horizontal:
Levi causa +5d de dano e melhora seu crítico em 5 quando está a pelo menos 30m de um alvo

Morte branca:
Levi causa +5d de dano quando está furtivo

Recarregamento rápido:
Levi pode sofrer 50 de estresse para dar um disparo extra quando acerta um tiro

Nishijima Kashimo

Lutando até amanhã

Vida: 650
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 8
Imortalidade: 4
Intelecto: 2
Popularidade: 2
Poder: 2
Paranormal:4

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 8
Combate: 12
Conhecimento: 5
Crime: 8
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 8
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 8

Carga máxima: 9

Nippon: Bandagens com sigilos odiosos que tornam os punhos em uma arma média que causa 10d12+25 de dano, pode dar 4 ataques e tem crítico x3

Movimento: 11m

Ataques:

Aprimoramento doloso: Nishijima pode sofrer 50 de estresse para aumentar sua categoria de dano em 1 no seu turno

Punhos blasfêmicos: Nishijima pode sofrer 25 de estresse para somar seu ocultismo em seu acerto, além de seu combate

Carla Montellier

Jovem aprendiz

Vida: 650
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 4
Imortalidade: 1
Intelecto: 4
Popularidade: 4
Poder: 8
Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 0
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 10
Combate: 5
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 12
Ocultismo:15

Carga máxima: 5

3x Prozac: Pílulas que recuperam 25 de estresse em troca de 3d de dano em ataques físicos

Movimento: 7m

Ataques:

Conjurar o além: Carla pode sofrer 25 de estresse para criar uma área de 6m onde todos seus rituais são mais poderosos em 3d

Congelar coração: Carla pode conjurar um ritual de medo que paralisa o coração de um alvo, causando 16d10+40 de dano e o desmaiando até ser acordado. Carla sofre 50 de estresse

Terra chamuscada: Carla cria um ritual de ódio que queima tudo ao seu redor em até 6m, causando 8d20+35 de dano e queimaduras de 10d10+45 até ser apagado. carla sofre 50 de estresse

Paralisar destino:
Carla pode usar um ritual de tempo para travar um alvo em uma posição, como uma ação livre e sofrendo 25 de estresse

Jacomo Santiago

Poder e amor

Vida: 750
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 4
Imortalidade: 8
Intelecto: 4
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 18
Rigidez: 10

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 12
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 10
Combate: 12
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 5
Reflexo: 8
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 12

Carga máxima: 13

Santa Maria: Uma soqueira pesada e paranormal de ódio, causa 8d20+45 de dano, crítico x4 e 3 ataques

Movimento: 7m

Ataques:

Touro imparável: Jacomo usa um ritual de ódio para crescer e se enfurecer, sofrendo 50 de estresse para ganhar +4d+25 de dano pelas próximas 1d4 rodadas

Entranhas malditas: Jacomo pode somar seu ocultismo e seu atletismo para bloquear ataques, sofrendo 15 de estresse

Afiar sentidos: Jacomo usa um ritual de ódio para canalizar seus instintos, sofrendo 25 de estresse e aumentando em 10 sua percepção e 5 seu acerto

Edogawa Anadapa

Bestialidade

Vida: 800
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 8
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 18
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 17

Gaolang: Uma dentadura de prata que torna mordidas uma arma estupidamente pesada de 20d10+35 de dano, crítico x4

Movimento: 11m

Ataques:

Devorar:
Quando mordendo um alvo, Edogawa pode realizar um ritual de ódio, sofrendo 25 de estresse e curando metade de seu dano

Proliferar dor:
Edogawa pode realizar um ritual de ódio para repetir metade do seu dano, sofrendo 35 de estresse

Briga de rua:
Ataques desarmados de Edogawa são uma arma média que causa 15d10+25 e podem dar 4 ataques, com crítico a partir de 17

Lutador maldito:
Edogawa tem duas ações ofensivas por rodada

Ulisses Makul

Varinha mágica

Vida: 800
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 2
Popularidade: 1
Poder: 12
Paranormal:20

Invulnerabilidade (CA): 15
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: 0
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 8
Combate: 0
Conhecimento: 5
Crime: 0
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 15
Ocultismo:20

Carga máxima: 5

Movimento: 3m

Ataques:

Brutalidade:
Ulisses pode preparar um ritual de morte de dano 5d20+50 e sofrendo 35 de estresse, a cada rodada seu dano aumenta em 3d+25 e seu estresse em 10

Devorar destino:
Ulisses pode realizar um ritual de medo para travar alvos que falharem um teste de intelecto com conhecimento DT30

Maestria paranormal:
Ulisses pode sofrer 15 de estresse para realizar dois rituais ao mesmo tempo

Sem tempo para morrer:
Ulisses pode realizar rituais morrendo ou imobilizado, sofrendo 15 de estresse

Fim da entropia:
Ulisses pode sofrer 75 de estresse para multiplicar o dano de um ritual por 3

Alexandre Delamare

O original

Vida: 1.000
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 5
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 10
Carisma: 10
Ciências: 10
Ciências sociais: 5
Combate: 15
Conhecimento: 10
Crime: 5
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 10
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

Justiça poética: Uma espada Zweihander que causa 10d20+75 de dano, tem crítico x3, pode dar 3 ataques

Blue Rose: Um revólver pesado que causa 8d20+50 de dano e ataques na cabeça causam dano x4

Movimento: 11m

Ataques:

Sabedoria:
Alexandre uma vez por rodada pode somar seu conhecimento à rolagem de um teste

Atacante preparado:
Alexandre causa +5d de dano a alvos que agem depois dele

Velhos tempos:
Quando Alexandre tem menos da metade de sua vida ele recebe mais uma ação

Akimbo:
Alexandre pode segurar sua espada com uma mão, causando -5d de dano, mas podendo atirar com sua outra mão

Luci Peleguin

Número 2

Vida: 2.500
Estresse:0/300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 12
Imortalidade: 4
Intelecto: 8
Popularidade: 4
Poder: 1
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 22
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 12
Ciências sociais: 10
Combate: 15
Conhecimento: 8
Crime: 12
Percepção: 10
Pilotagem: 8
Reflexo: 15
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 8

Carga máxima: 9

Pelega: Uma pistola automática pesada, causa 10d10+50 de dano, pode dar 6 tiros e tem crítico a partir de 16

Pergaminho anacrônico: permite o portador realizar um ritual de tempo

Movimento: 15m

Ataques:

Mente sábia:
Luci nega 3 instâncias de dano de estresse por combate

Tiro certeiro:
Se Luci estiver a menos de 1m de um alvo ela pode dar o dobro de tiros

Tiro sortudo:
Uma vez a cada 5 rodadas, Luci pode dar um tiro especial com multiplicador crítico x5

Difícil acesso:
Quando Luci está furtiva alvos tem desvantagem para encontrá-la

Um pouco de tudo:
Luci pode sofrer 25 de estresse para receber +10 em um teste

Quase formada:
Luci cura o dobro de vida de aliados

Bom coração:
Como uma reação Luci pode ceder seu CA para um aliado

Profissionalismo:
Luci pode copiar uma habilidade de um aliado uma vez por rodada

Acostumada:
Luci tem 2 ações por rodada

Augusto
O finalista

Vida: 3.000
Estresse:0/300

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 12
Imortalidade: 8
Intelecto: 4
Popularidade: 4
Poder: 1
Paranormal:1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 5

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 15
Carisma: 0
Ciências: 12
Ciências sociais: 10
Combate: 20
Conhecimento: 15
Crime: 15
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 18
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 5

Carga máxima: 17

Imperador; Um arco e flecha pesado, causa 16d10+40 de dano, seus ataques não tiram de furtividade, ataques a cabeça causam dano x5

Sinfonia: Uma espada pesada que causa 10d12+45 de dano, pode dar 4 ataques e tem crítico x4

Movimento: 15m

Ataques:

Preparo combativo: Augusto tem 3 reações por rodada e pode reagir no lugar de aliados

Humanidade transcendental: Augusto tem 3 ações por rodada

Defesa perfeita: Ao bloquear, Augusto soma o dobro de seu atletismo a sua rigidez, ou o dobro de seu reflexo ao seu CA, sofrendo 50 de estresse

Força sobre-humana: Uma vez por rodada Augusto melhora seu multiplicador crítico em 1

Vínculo passado:
Augusto causa +5d de dano quando está furtivo e +5d de dano se estiver a pelo menos 25m de seu alvo

Desarme:
Augusto pode rolar um teste de força com combate contra um alvo para desarmá-lo

Técnico:
Augusto pode como uma ação extra rolar um teste de força com combate contra um alvo, se vencer ele imobiliza ou derruba o alvo

Aproveitamento de violência:
Augusto causa +5d de dano contra alvos caídos

Elizeveta Pavlov

A sombra

Vida: 5.000
Estresse:0/400

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 1
Imortalidade: 1
Intelecto: 15
Popularidade: 1
Poder: 15
Paranormal:25

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 0
Atletismo: -5
Carisma: 5
Ciências: 20
Ciências sociais: 25
Combate: 0
Conhecimento: 25
Crime: 5
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 5
Utilização de poder: 25
Ocultismo:35

Carga máxima: 5

Azazel: Uma faca de esculpir, pode ser usada para cravejar rituais

Babilônia: Um livro de rituais amaldiçoado, concede 3 rituais

Movimento: 3m

Ataques:

Maldição temporal: Uma maldição que ocupa 1m que quando atravessada retorna o alvo a sua última posição

Plenitude maldita: Elizeveta é conectada ao além, seus rituais causam metade de dano de estresse

Corpo impossível: Elizeveta tem maldições por todo seu corpo, alvos que a atacam tem 3 desvantagens

Destruição existencial: Elizeveta cria um ritual de morte que ocupa até 5m, quem o ultrapassar sofre 20d20+50 de dano, Elizeveta sofre 75 de estresse para criá-lo

Realocar matéria:
Elizeveta pode sofrer 25 de estresse para se movimentar até o máximo de seu ocultismo

Repetição anacrônica:
Elizeveta marca um alvo com um ritual de tempo, guardando o valor de cada dano sofrido por ele, em seguida Elizeveta pode causar todo o dano em um único ataque. Elizeveta sofre 100 de estresse e mais 25 para cada rodada extra.

Reversão impossível:
Elizeveta pode como uma reação inverter o valor de um dano sofrido (1000=0001), sofrendo 50 de estresse

Corromper atitude:
Elizeveta realiza um ritual de corrupção para causar desvantagens em um alvo pelo combate, sofrendo 50 de estresse por desvantagem

Primorosa mente:
Elizeveta pode somar seu ocultismo a testes de aliados, sofrendo 45 de estresse

Vinculo maldito:
Elizeveta sofre 50 de estresse para cada vinculado, vinculados sofrem o dano de todos vinculados

As forças da realidade

Aqui ficam os mais poderosos agentes oníricos!

Margot Dupont

A fêmea

Vida: 10.000
Estresse:0/400

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 20
Imortalidade: 4
Intelecto: 16
Popularidade: 8
Poder: 16
Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 25
Atletismo: 10
Carisma: 5
Ciências: 10
Ciências sociais: 15
Combate: 20
Conhecimento: 15
Crime: 25
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 9

Lady: Uma lança amaldiçoada média que causa 15d20+75 de dano, tem crítico x4 e ataques à cabeça causam dano x4

Movimento: 23m

Ataques:

A última surpresa:
Margot causa o dobro de dano quando está furtiva e seu multiplicador crítico sobe em 1d2

Paciência anormal:
A cada rodada furtiva sem atacar o ataque de Margot sobe em 2d e seu acerto em 2

Invisibilizar observância:
Margot pode somar seu ocultismo a seu teste de furtividade, sofrendo 25 de estresse

Transposição paranormal:
Margot pode usar um ritual de medo para aumentar seu crítico em 5, sofrendo 15 de estresse

Reverter atitude:
Margot pode sofrer 25 de estresse para retornar a sua última posição, com um ritual de tempo

Oblividade:
Margot cria uma distração com um ritual de conhecimento, alvos sofrem 2 desvantagens para encontrar Margot, e ela sofre 35 de estresse

Perfurar alma:
Margot pode sofrer 50 de estresse para imbuir seu ataque com medo, fazendo com que o dano causado também afete a vida máxima

Lesões impossíveis:
Margot pode realizar um ritual de ódio para causar uma lesão grave em um alvo, sofrendo 50 de estresse

Potencializar movimento:
Margot pode realizar um ritual de conhecimento, sofrendo 50 de estresse e recebendo o dobro de ações

A mais poderosa:
Margot pode realizar
qualquer ritual de
medo e corrupção

Marcellus Robinson O'Brian

O cara

Vida: 20.000
Estresse:0/400

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 12
Imortalidade: 12
Intelecto: 12
Popularidade: 20
Poder: 12
Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 35

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 25
Carisma: 30
Ciências: 10
Ciências sociais: 15
Combate: 10
Conhecimento: 20
Crime: 5
Percepção: 20
Pilotagem: 15
Reflexo: 15
Utilização de poder: 15
Ocultismo:20

Carga máxima: 9

Movimento: 15m

Ataques:

Desenvoltura anormal: Todos que atacam Marcellus tem 2 desvantagens e -5 de acerto

Presença inabalável: Marcellus tem 5 reações por rodada

Percepção impossível: Marcellus pode realizar um ritual de conhecimento para somar seu ocultismo à sua percepção e revelar sua posição a todos, sofrendo 35 de estresse

Seduzir coração: Marcellus faz um ritual de ódio para encantar o coração de um alvo, sofrendo 50 de estresse, o alvo terá 66% de chance de atacar um aliado ao invés de Marcellus

Canção das ondas: Marcellus pode gastar uma reação para realizar um ritual

Superestrutura: Se Marcellus estiver rodeado por mais de 2 inimigos seus rituais dobram de efeito

Abdicação moral:
Marcellus pode realizar um ritual de conhecimento para apagar 1d2 habilidades de um alvo, sofrendo 75 de estresse

Fluxo de poder:
Marcellus recupera 2 de estresse a cada ataque que sofre

Sobrevivência impossível:
Marcellus pode sofrer 200 de estresse para recuperar metade de sua vida

Supervalorização estética:
Marcellus pode realizar um ritual de ódio para forçar um alvo a atacar um aliado, sofrendo 50 de estresse

Defesa além:
Marcellus pode como uma reação somar seu ocultismo e seu atletismo a sua rigidez, sofrendo 10 de estresse

O mais forte:
Marcellus pode realizar qualquer ritual de conhecimento e tempo

Senhora Onírica

A mais forte

Vida: 25.000
Estresse: 0/400

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 16
Intelecto: 16
Popularidade: 8
Poder: 8
Paranormal: 16

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 35

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 25
Carisma: 10
Ciências: 15
Ciências sociais: 20
Combate: 30
Conhecimento: 15
Crime: 20
Percepção: 25
Pilotagem: 5
Reflexo: 25
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 20

Carga máxima: 25

Poison: Soqueiras surpreendentemente leves que são usadas com força e velocidade, causam 8d20+25 de dano, crítico x3 a partir de 15, cada ataque causa 1 acúmulo de sangramento de 1d10+25

Lucille Antoine: Uma guitarra amaldiçoada que amplifica rituais ao seu dobro e à metade do custo

Movimento: 19m

Ataques:

Cacetar o soco:
Onírica tem 3 ações por rodada, 3 reações e 2 ações de movimento

Emputecida:
A cada 1.000 de dano sofrido Onírica causa +1d+10 de dano

Sangrar o mártir:
Onírica pode realizar um ritual de ódio e ferver o sangue de alvos sangrando, sofrendo 100 de estresse e dobrando o dano de sangramento

Brutalizar:
Onírica causa o dobro de dano a alvos caídos ou agarrados

Botar pra foder:
Onírica pode como uma ação extra rolar um teste de força com combate contra até 2 alvos para derrubá-los

Furiosa:
Onírica pode gastar uma reação e uma ação de movimento para ter mais uma ação padrão

Rival de deuses:
Onírica recebe mais uma ação quando está com menos da metade de sua vida

Pressurizar:
Onírica pode sofrer 50 de estresse para imbuir seus ataques com espirais de morte que causam enjoo

1-2:
Onírica pode trocar de armas como uma ação livre

A mais forte:
Onírica pode realizar todos rituais de ódio e morte

Lendas de Aran

Vindas do passado

Este capítulo compila lendas da última história do autor, Aran.

Harbard

O lobo do homem

Vida: 1.000
Estresse:0/200

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 5
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 8

Talentos:
Armaria: 12
Atletismo: 12
Carisma: 5
Ciências: 5
Ciências sociais: 12
Combate: 12
Conhecimento: 10
Crime: 12
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 12
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 13

Cigarros Lucky Stripes:
Cigarros baratos, diminuem 1 de imortalidade pela cena e recupera 15 de estresse

Movimento: 11m

Ataques:

Faro aguçado:
Harbard pode usar sua transformação para melhorar seus sentidos, sofrendo 15 de estresse e somando atletismo na rolagem

Sede de sangue:
A cada 2 ataques Harbard passa a causar +1d de dano

Garras afiadas:
Os ataques desarmados de Harbard são uma arma média que causa 4d20+15 de dano, pode dar dois ataques e causa sangramento de 1d10 até ser curado

Instinto predatório:
Harbard causa +2d de dano contra alvos sangrando, feridos ou lesionados

Transumano:
Harbard pode sofrer 25 de estresse para recuperar 5d20+50 de vida

Julio

O levantador

Vida: 2.500
Estresse:0/250

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 2
Imortalidade: 8
Intelecto: 8
Popularidade: 2
Poder: 8
Paranormal: 2

Invulnerabilidade (CA): 20
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 15
Carisma: 10
Ciências: 15
Ciências sociais: 10
Combate: 12
Conhecimento: 12
Crime: 0
Percepção: 8
Pilotagem: 0
Reflexo: 0
Utilização de poder: 15
Ocultismo: 5

Carga máxima: 13

Ferroada: Uma espada curta e pesada, causa 3d20+15 de dano e tem crítico x3

Movimento: 5m

Ataques:

Levantamento: Ponta
Julio usa sua magia para realizar um levantamento, auxiliando um ataque, somando seu poder a rolagem e sua utilização de poder ao acerto, ou concedendo +4d de dano

Levantamento: Oposto
Julio faz um levantamento para um aliado, seu ataque é considerado furtivo e surpresa

Levantamento: Fundo
Julio faz um levantamento puramente focado em dano, somando +8d ao ataque de um aliado

Toque: Suporte
Julio usa sua magia para curar 8d20+15 de vida a um aliado

Flavia

A líbero

Vida: 5.000
Estresse:0/250

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 8
Imortalidade: 12
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 30

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 20
Carisma: 0
Ciências: 5
Ciências sociais: 5
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 5
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 9

Trovoada: Uma espada média e mágica, causa 4d12 de dano e retorna a mão da portadora

Movimento: 11m

Ataques:

Recepção:
Flávia pode usar sua reação para sofrer o dano no lugar de um aliado

Recepção:Toque
Flávia pode gastar sua ação de movimento para conceder seu reflexo ao CA de um aliado

Defesa focada:
Se Flávia ainda não atacou seu reflexo é dobrado e todos tem 1 desvantagem para atacá-la

Especialização:
Flávia tem 3 reações e 2 ações de movimento

Balthazar III

O bloqueio central

Vida: 5.000
Estresse:0/250

Atributos:
Super força: 8
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 25
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 12
Conhecimento: 0
Crime: 10
Percepção: 12
Pilotagem: 0
Reflexo: 12
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 13

Besouro: Garras afiadas leves que causam 3d10+15 de dano, sangramento de 2d10+5 e envenenamento de 2d10+5

Movimento: 11m

Ataques:

Bloqueio: Solo
Balthazar pode gastar sua reação para curar 10d20+50 de vida

Bloqueio:Duplo
Balthazar pode conceder seu atletismo a um aliado que estiver bloqueando

Bloqueio:Triplo
Balthazar pode dobrar seu CA e conceder metade a 2 aliados,se ele e mais 2 aliados bloquearem na mesma rodada

Cortada:
Balthazar pode dar 3 ataques por rodada

Medir

A decepção em família

Vida: 8.000
Estresse:0/300

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 8
Imortalidade: 12
Intelecto: 1
Popularidade: 1
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 35

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 25
Carisma: 0
Ciências: 0
Ciências sociais: 0
Combate: 18
Conhecimento: 0
Crime: 0
Percepção: 15
Pilotagem: 0
Reflexo: 20
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 17

Beladona: Um bastão de metal pesado que causa 6d20+35 de dano, pode dar dois ataques por ação, crítico x4

Movimento: 11m

Ataques:

Complexo odioso:
Para cada 100 de dano sofrido, Medir causa +10 de dano. Para cada 1.000 de dano sofrido, Medir causa +1d de dano

Fúria punk:
Quando Medir está com menos de metade de sua vida ele recebe mais uma ação, e mais uma ação quando estiver com menos de ¼

Trem da dor:
Para cada 250 de vida perdido Medir recebe +5 de acerto e +1 de imortalidade, velocidade e força

José Rodrigues

O Fundo

Vida: 15.000
Estresse:0/300

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 8
Imortalidade: 12
Intelecto: 4
Popularidade: 4
Poder: 4
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 30

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 20
Carisma: 10
Ciências: 10
Ciências sociais: 8
Combate: 20
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 15
Pilotagem: 15
Reflexo: 15
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 0

Carga máxima: 17

Gala: Uma maça estupidamente pesada que causa 10d20+75 de dano e pode dar 2 ataques, crítico x3

Leila: Um escudo estupidamente pesado que concede +15CA e 2 desvantagem ao atacante

Bruna: Uma espada estupidamente pesada e enorme, causa 20d10+50 de dano, tem crítico x5

Movimento: 11m

Ataques:

Anos de experiência: Trocar de arma é uma ação livre para José

Décadas de experiência: José tem 2 ações por rodada

Quebra de paradigma: José acelera seu coração, ganhando mais uma ação, +5d de dano e uma ação de movimento, ao custo de 150 de estresse

Shin Megami Tensei
Modelo José:
José carrega a esperança da humanidade e sua empatia em um ataque, para cada rodada carregando seu dano dobra, uma lâmina de luz ilumina Bruna

Nathaniel
A criança maldita

Vida: 15.000
Estresse:0/300

Atributos:
Super força: 4
Super velocidade: 8
Imortalidade: 8
Intelecto: 8
Popularidade: 4
Poder: 20
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 25
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 10
Atletismo: 15
Carisma: 8
Ciências: 5
Ciências sociais: 15
Combate: 12
Conhecimento: 20
Crime: 15
Percepção: 20
Pilotagem: 0
Reflexo: 15
Utilização de poder: 25
Ocultismo: 20

Carga máxima: 9

Red Special: Uma guitarra elétrica capaz de realizar magia e rituais com o dobro de eficiência

Movimento: 11m

Ataques:

Flying V:
Nathaniel pode voar tocando Red Special, dobrando seu movimento

Around the world:
Nathaniel pode se teletransportar para qualquer lugar do mapa

Lithium:
Nathaniel toca Red Special e lança raios vermelhos em direção a até 5 alvos, rolando poder com utilização de poder, causando 20d10+50 de dano, derrubando alvos que falharem um teste de velocidade com reflexo e deixando em pânico os que falharem um teste de intelecto com conhecimento, ambos DT25

Coconuts:
Nathaniel toca Red Special e cria mãos do submundo para imobilizar um alvo que falhar um teste de força com combate contra seu poder com utilização de poder

Mask of the red death:
Nathaniel pode utilizar todos os rituais de ódio e morte

Translocação modelo Nathaniel:
Nathaniel pode se teletransportar junto de alvos para outros universos, podendo aprisionar alvos em outras realidades

Erindor

Yin

Vida: 15.000
Estresse:0/300

Atributos:
Super força: 1
Super velocidade: 4
Imortalidade: 1
Intelecto: 20
Popularidade: 12
Poder: 20
Paranormal: 12

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 0

Talentos:
Armaria: 5
Atletismo: 5
Carisma: 15
Ciências: 15
Ciências sociais: 25
Combate: 10
Conhecimento: 25
Crime: 5
Percepção: 15
Pilotagem: 5
Reflexo: 10
Utilização de poder: 30
Ocultismo: 15

Carga máxima: 5

Caixa Alabaster: Uma caixa que contém rituais, possibilitando utilizar qualquer ritual, sofrendo +15 de estresse

Movimento: 7m

Ataques:

Consciência elevada: Erindor pode somar sua utilização de poder em sua percepção e em seu CA como uma reação, além de seu reflexo, e alvos tem 2 desvantagens para acertá-lo

Novos contratos: Erindor pode usar dois rituais ao mesmo tempo, como apenas uma ação

Antigos caminhos: Erindor tem 3 ações por rodada

Pactos anciões: Erindor pode gastar uma ação para recuperar 50 de estresse

Cúpula anti magia modelo Erindor: Erindor cria uma área de até 10m ao seu redor onde nenhuma magia funciona (rituais sim)

Antonio

Apenas um homem

Vida: 45.000
Estresse:0/300

Atributos:
Super força: 40
Super velocidade: 32
Imortalidade: 40
Intelecto: 4
Popularidade: 4
Poder: 1
Paranormal: 1

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 100

Talentos:
Armaria: 15
Atletismo: 75
Carisma: 10
Ciências: 10
Ciências sociais: 15
Combate: 35
Conhecimento: 15
Crime: 5
Percepção: 20
Pilotagem: 5
Reflexo: 15
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 0

Carga máxima: 25

Movimento: 15m

Ataques:

Fragilidade universal:
Os ataques desarmados de Antonio são armas surpreendentemente leves que causa 20d10+50 de dano, tem crítico x5 e a partir de 15

Magna força:
Antonio pode somar seu atletismo e reflexo como uma reação, e ele possui 3 reações por rodada

Porcelana:
Antonio causa +5d de dano contra alvos com menos de sua vida total
Superestrutura invencível:
Antonio pode sofrer 50 de estresse para recuperar metade de sua vida, como uma ação livre

Protagonismo modelo Antonio:
Enquanto Antonio acredita que vencerá e que é o protagonista da história, sua ficha é esta, e seus PV se recuperam a metade quando ele morreria, além disso todos seus testes podem somar seu atletismo.

Porém, quando Antonio não crê nisso, perde todos atributos, habilidades e vida, com uma ficha de humano normal

As entidades do além

Neste capítulo residem os próprios conceitos do além, o hecatombe inteiro.

O Paradoxo

O tempo

Vida: 200.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 20
Popularidade: 20
Poder: 25
Paranormal: 40

Invulnerabilidade (CA): 40
Rigidez: 75

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 35
Carisma: 25
Ciências: 25
Ciências sociais: 25
Combate: 30
Conhecimento: 35
Crime: 30
Percepção: 35
Pilotagem: 30
Reflexo: 35
Utilização de poder: 35
Ocultismo: 55

Carga máxima: 25

Movimento: 23m

Ataques:

A luta contra o tempo em si:
O Paradoxo pode rebobinar o tempo da forma que quiser, podendo voltar rodadas, posições ou reiniciar a luta, como uma reação

O tempo:
O Paradoxo pode realizar todos os rituais de tempo

Morte a Cronos:
O Paradoxo pode realizar 3 ações por rodada

Expurgar alma:
O Paradoxo acelera o envelhecimento de um alvo, causando 20d10 de dano permanente e reduzindo 2 atributos

Ultramorte:
O Paradoxo tem 5 reações por rodada

Governante arenoso:
O Paradoxo também soma seu ocultismo em seu reflexo

Prisão temporal:
O Paradoxo pode prender um alvo em um loop temporal, causando 10d10+50 de estresse

O Eremita

O conhecimento

Vida: 175.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 20
Popularidade: 20
Poder: 25
Paranormal: 40

Invulnerabilidade (CA): 50
Rigidez: 50

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 35
Carisma: 25
Ciências: 35
Ciências sociais: 35
Combate: 30
Conhecimento: 55
Crime: 30
Percepção: 35
Pilotagem: 30
Reflexo: 35
Utilização de poder: 35
Ocultismo: 55

Carga máxima: 25

Movimento: 23m

Ataques:

O conhecimento em si:
O Eremita pode realizar todos os rituais de conhecimento

Mentalizar:
O Eremita pode gastar uma ação para dobrar seu bônus de talento em um teste

Saber tudo:
O Eremita invade a mente de um alvo com todo o conhecimento do além, causando 20d10+50 de estresse

Causar ignorância:
O Eremita pode gastar uma ação para reduzir permanentemente 30 pontos de talento de um alvo

Onipresença:
O Eremita pode se teletransportar pela arena e tem 3 ações

O Profundo

A corrupção

Vida: 200.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 25
Intelecto: 20
Popularidade: 15
Poder: 25
Paranormal: 40

Invulnerabilidade (CA): 30
Rigidez: 175

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 55
Carisma: 25
Ciências: 25
Ciências sociais: 25
Combate: 30
Conhecimento: 35
Crime: 30
Percepção: 35
Pilotagem: 30
Reflexo: 35
Utilização de poder: 35
Ocultismo: 55

Carga máxima: 25

Movimento: 23m

Ataques:

A corrupção:
O Profundo pode realizar todos os rituais de corrupção

O canto da profundidade:
O Profundo realiza um canto usando popularidade com utilização de poder, causando 3 desvantagens em todos que falharem usando imortalidade com percepção

Corromper carne:
O Profundo conjura cracas do oceano usando paranormal com ocultismo, causando 5d20+50 de dano por 5 rodadas

Alastrar-se:
O Profundo corrompe uma área de até 30m de si, todos na área menos ele ficam pesados

Corrupção temporal:
O Profundo tem 4 ações por rodada

O Devorado

O medo

Vida: 250.000

Atributos:
Super força: 40
Super velocidade: 20
Imortalidade: 30
Intelecto: 10
Popularidade: 10
Poder: 15
Paranormal: 25

Invulnerabilidade (CA): 35
Rigidez: 100

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 55
Carisma: 25
Ciências: 25
Ciências sociais: 25
Combate: 45
Conhecimento: 35
Crime: 30
Percepção: 35
Pilotagem: 30
Reflexo: 35
Utilização de poder: 25
Ocultismo: 55

Carga máxima: 45

Movimento: 23m

Ataques:

O puro medo:
O Devorado pode realizar todos os rituais de medo

Impossibilidade encarnada:
Os ataques das garras do Devorado causam 40d10+100 de dano, podendo causar 3 ataques por ação

Devorar presente:
O Devorado morde um alvo como uma ação completa, causando 20d20 de dano e curando a mesma quantidade

Ações impossíveis:
O Devorado tem 4 ações por rodada e 3 reações

Zaratustra

O ódio

Vida: 200.000

Atributos:
Super força: 35
Super velocidade: 35
Imortalidade: 35
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 15
Paranormal: 40

Invulnerabilidade (CA): 60
Rigidez: 45

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 45
Carisma: 25
Ciências: 25
Ciências sociais: 25
Combate: 55
Conhecimento: 25
Crime: 30
Percepção: 35
Pilotagem: 30
Reflexo: 40
Utilização de poder: 25
Ocultismo: 55

Carga máxima: 40

Movimento: 38m

Ataques:

O Pecador:
Zaratustra pode realizar todos rituais de ódio

Pecaminoso:
Zaratustra age 5 vezes por rodada e tem 2 reações

A fúria do além:
Zaratustra pode criar qualquer arma

O desejo do além:
Zaratustra concede 4 desvantagens ao atacante quando deseja contra atacar

Os Manda Chuva

O nome do jogo

Aqui reside o fim de tudo, os Manda-Chuva

Pai Gascoigne

O corpo

Vida: 75.000
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 30
Super velocidade: 15
Imortalidade: 20
Intelecto: 5
Popularidade: 5
Poder: 1
Paranormal: 20

Invulnerabilidade (CA): 40
Rigidez: 75

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 45
Carisma: 5
Ciências: 15
Ciências sociais: 25
Combate: 30
Conhecimento: 30
Crime: 15
Percepção: 20
Pilotagem: 5
Reflexo: 25
Utilização de poder: 5
Ocultismo: 25

Carga máxima: 35

Hécate: Um machado estupidamente pesado que causa 20d10+150 de dano, crítico x5, ataques à cabeça x5, maldição do apego e da troca

Movimento: 18m

Ataques:

Sangue revelador: Gascoigne recupera em PV o dano que causa com Hécate

Enfurecedor cego: A cada 100 pontos de dano causado, Gascoigne causa +5 de dano. A cada 1.000 pontos de dano causado Gascoigne causa +1d de dano

Matador de deuses: Gascoigne recebe o dobro de seu acerto se estiver a menos de 1m de seu alvo, e causa +5d de dano

Compressão sanguínea: Como uma reação Gascoigne pode comprimir seu sangue e negar o dano durante uma rodada

Espiral do fim:
Gascoigne começa a se conectar com o além por meio de seu combate, criando um ritual de morte com dobro de efeito

Sangue dos deuses:
Gascoigne pode sofrer 5.000 de dano para dobrar o dano de um ataque

A Ilíada: Repetitividade observacional
Gascoigne é dotado da Ilíada memética, podendo replicar qualquer habilidade, atributo ou talento, além de levar adiante para outros. A ilíada permite Gascoigne renascer em qualquer corpo que o tenha observado

Ganga Nzumbi

A ordem

Vida: 45.000
Estresse: 0/300

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 10
Popularidade: 5
Poder: 15
Paranormal: 5

Invulnerabilidade (CA): 65
Rigidez: 25

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 35
Carisma: 10
Ciências: 15
Ciências sociais: 15
Combate: 35
Conhecimento: 15
Crime: 30
Percepção: 35
Pilotagem: 15
Reflexo: 35
Utilização de poder: 45
Ocultismo: 10

Carga máxima: 25

Trane: Uma espada média vibracional, causa 20d10+75 de dano, pode dar 5 ataques, têm crítico a partir de 10 e x4

Boom: Uma pistola de ar que causa 10d20+50 de dano, pode dar 5 tiros e tiros na cabeça dão dano triplicado

Movimento: 23m

Ataques:

Mestre de armas:
Ganga pode realizar todos os ataques com todas as suas armas como apenas uma ação

Fazer valer:
Ganga causa +5d de dano a alvos que ele já atacou nesta rodada

Experiência de anos:
Ganga pode realizar 3 ações por rodada e tem 3 reações

Treinamento Olynsse:
Ganga é imune a desvantagens relacionadas a ataques em áreas do corpo

Carga histórica:
Ganga pode realizar rituais do Diabo, sofrendo 25 de estresse

Palavra de ordem modelo Gangazumb:
Ganga rola um teste de poder com utilização de poder contra a imortalidade com utilização de poder de um alvo com 3 desvantagens, se ele vencer o alvo faz o que for ordenado. Esta é uma ação livre que afeta todos em até 25m

A Ilíada: Ordem
Ganga utiliza sua Ilíada como uma ação livre, permitindo forçar um sucesso em sua ação lendária, além disso, ganga escolhe a ordem de ações do combate e o permite alterar o destino de ações

Lúcio

A humanidade

Vida: 50.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 20
Imortalidade: 12
Intelecto: 20
Popularidade: 12
Poder: 12
Paranormal: 20

Invulnerabilidade (CA): 40
Rigidez: 35

Talentos:
Armaria: 35
Atletismo: 25
Carisma: 10
Ciências: 20
Ciências sociais: 25
Combate: 30
Conhecimento: 25
Crime: 25
Percepção: 30
Pilotagem: 15
Reflexo: 35
Utilização de poder: 0
Ocultismo: 25

Carga máxima: 17

Astério: Um revólver amaldiçoado e paranormal, causa 30d10+150 de dano, pode dar 10 tiros e tem crítico x3

Onírica: Uma espada curta e leve, causa 20d10+50 de dano, pode dar 3 ataques e tem crítico x5

Agatha: Um grimório paranormal, pode realizar qualquer ritual ao custo de 50 de estresse

Movimento: 23m

Ataques:

Dual Wilder:
Lúcio pode usar suas duas armas ao mesmo tempo

Os olhos do pai:
Lúcio pode realizar 3 ações por rodada e 2 reações

Duelista:
Lúcio pode declarar um alvo seu rival, atacar apenas esse alvo pela rodada concede +5d de dano

Aproveitamento marcial:
Ataques de armas brancas de Lúcio acertam alvos adjacentes a seu alvo

Reflexão:
Lúcio pode gastar uma ação para recuperar 25 de estresse

Genialidade talentosa:
Lúcio pode aprender uma nova habilidade após vê-la duas vezes

A Ilíada: Protagonismo
Enquanto Lúcio acreditar que está vencendo, ele não morrerá e é imune a condições, o destino a sua volta favorece sua chance na história, sua memória é trazida a tona e lúcio conta uma nova história

Beatriz Khalil

Você (não) pode refazer

Vida: 45.000

Atributos:
Super força: 12
Super velocidade: 20
Imortalidade: 12
Intelecto: 20
Popularidade: 12
Poder: 12
Paranormal: 8

Invulnerabilidade (CA): 40
Rigidez: 15

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 15
Carisma: 20
Ciências: 25
Ciências sociais: 25
Combate: 30
Conhecimento: 15
Crime: 25
Percepção: 35
Pilotagem: 15
Reflexo: 35
Utilização de poder: 35
Ocultismo: 10

Carga máxima: 17

Medarda: Fios de metal que funcionam como amarras e chicotes, são armas médias que podem dar 5 ataques causam 10d20+50 de dano, crítico a partir de 15, x3 e pode agarrar alvos como uma ação livre

Movimento: 23m

Ataques:

Treinada para combate: Beatriz causa +5d de dano e tem mais uma ação contra alvos caídos

Invólucro mágico: Beatriz pode se envolver em magia, produzindo uma barreira de 5m que concede +35CA e tem 500PV

Preparada para a guerra: Beatriz tem 5 ações por rodada e 5 reações

Combinatoriam probabili modelo Beatriz:
Como uma ação livre Beatriz pode inverter o valor de rolagens (20=02), rerolar dados ou inverter seus talentos (35=53).

Além disso Beatriz pode gastar uma ação para conceder 2 desvantagens

Além disso como uma reação Beatriz pode inverter o valor de um dano, seu ou do inimigo

A Ilíada: O Desejo
Beatriz pode realizar um desejo, um pedido sem limites sobre a realidade, a possibilidade do infinito e infinitas possibilidades, o infindável ponto de esforço da história

Sr. REDIGIDO

A alma

Vida: 65.000

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 20
Popularidade: 20
Poder: 25
Paranormal: 20

Invulnerabilidade (CA): 50
Rigidez: 75

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 35
Carisma: 25
Ciências: 25
Ciências sociais: 25
Combate: 30
Conhecimento: 35
Crime: 30
Percepção: 35
Pilotagem: 30
Reflexo: 25
Utilização de poder: 35
Ocultismo: 55

Carga máxima: 25

Movimento: 23m

Ataques:

O erro da história:
Ele pode realizar qualquer habilidade de qualquer livro de Herofrenia

A mídia:
Ele pode causar uma torrencial de mistérios na mente de um alvo usando poder com utilização de poder contra o intelecto com conhecimento de até 5 alvos, se Ele tiver sucesso, todos têm duas desvantagens pelo combate

Reformular história:
Ele pode Anular até 4 desvantagens por combate

Transcendente potencial:
Ele usa seu poder com utilização de poder para explodir a entropia de um alvo, causando 50d10+250 de dano e o deixando em pânico se falhar um teste de imortalidade com conhecimento DT30

Love train modelo Gregório:
Ele replica um poder de uma alma passada, criando um caminho de infinitas possibilidades em um retângulo de 20m por 5m, dentro desse retângulo nenhuma habilidade funciona

A Ilíada: A alma
Ele possui a alma que superou a mídia, aquele que se tornou um com o autor. Ele pode acessar esse mesmo potencial, se transferindo para outra mídia, criar sua própria história, sua arte, se tornar o autor

Lucius

O homem que vendeu o mundo

Vida: 200.000
estresse:0/500

Atributos:
Super força: 20
Super velocidade: 20
Imortalidade: 20
Intelecto: 25
Popularidade: 20
Poder: 25
Paranormal: 40

Invulnerabilidade (CA): 50
Rigidez: 175

Talentos:
Armaria: 30
Atletismo: 35
Carisma: 25
Ciências: 40
Ciências sociais: 25
Combate: 30
Conhecimento: 35
Crime: 30
Percepção: 35
Pilotagem: 30
Reflexo: 35
Utilização de poder: 55
Ocultismo: 55

Carga máxima: 25

O cronômetro perfeito: Um cronômetro de ouro que possibilita retornar até 4 rodadas no passado ou se desvanecer da existência pelo mesmo tempo

Arquimedes: Um braço mecânico acoplado em seu ombro, concede +15 em todos os talentos, +5 em atributos e nega desvantagens. Tem 1.000 de vida

Gal: Uma manopla tecnológica, mágica, amaldiçoada e paranormal, concede +5 reações

Movimento: 23m

Ataques:

Cleptomancia: Lucius pode usar poder com utilização de poder contra a velocidade com reflexo de um alvo para roubar um item dele

Translocação arcana: Lucius pode se teletransportar até 30m na arena

Clone modelo Lucius: Lucius pode criar até 2 clones com metade de sua vida e todas suas habilidades

Anulação modelo Lucius:
Lucius pode anular um aspecto sobre um alvo, anulando uma lei da física, um atributo, uma ideia, um sonho, uma vontade. Lucius pode anular a força normal de um alvo, causando 40d10+250 de dano e crítico x5 e derrubando um alvo.

A anulação de leis da física podem ter efeitos variados, dependendo de sua criatividade

Absorção modelo Lucius:
Lucius pode gastar uma reação para absorver todo o dano de um ataque, e quando desejar, como uma ação livre, remover todo o dano de uma vez, multiplicado por 5

Controlar criatura modelo Ren:
Lucius pode rolar um teste de poder com utilização de poder contra o intelecto com utilização de poder ou conhecimento de um alvo, se Lucius vencer ele controla as ações do alvo pela rodada

Ilusão maior:
Lucius pode rolar um teste de poder com utilização de poder contra o intelecto com percepção de um alvo, se vencer ele cria uma ilusão, causando 2 desvantagens nas rolagens do alvo

Presença amedrontadora:
Todos que entrarem em combate com Lucius devem rolar um teste de intelecto com conhecimento DT 20, se falharem entram em pânico e perdem a rodada

Transmutação:
Lucius pode mudar as características e categorias de itens

Transhumanismo:
Lucius pode realocar pontos de atributos e talentos de um alvo

Fumaça negra modelo Shin:
Lucius cospe uma fumaça negra que gera cortes em um cone de 5m a sua frente, causando 20d20+150 de dano

O anjo de uma asa:
Lucius pode voar, revelando seu terceiro braço de mármore

O criador de histórias:
Lucius tem 5 ações por rodada

O impossível:
Lucius tem 2 reações

O preço do mundo:
Lucius pode realizar todos os rituais

Ramiel modelo Lucius:
Lucius pode uma vez por sessão dar um disparo reto que causa 50.000 de dano

Jaula modelo Zangbeto:
Lucius cria uma jaula de palha que impede o movimento de até 3 alvos

A Ilíada: A teoria
Lucius é o autor, ele não deixa de existir quando é morto, sua existência é fragmentada em todas as histórias, e na própria realidade, e ele sabe

A Ilíada: O Maquinário
Lucius criou um maquinário, uma máquina metafísica, metalinguística impossível, um sonho que se expande em todas as histórias, um mistério. Lucius só pode ser derrotado se seu mistério for concluído